TREND

PC HIGHSCORE

14,80 DM ... das Magazin der Spielelösungen!

Ausgabe 6
DM 14,80
SFr 14,80
öS 118,–
Lfr 298,–
HFL 16,50

4 394132 714802 06

Das Strategie-Festival

Lösungen zu:

- Fallen Haven
- Command & Conquer 2 Mission CD – Gegenangriff
- KKND
- M.A.X.

Weiterhin mit dabei:

- Extreme Assault
- Die Pandora Akte
- The Last Express
- Bazooka Sue
- Super Spy – Das Omega Projekt
- Simon the Sorcerer I + II

und 8 Seiten voll mit Cheats!

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

PC HIGHSCORE

Ein Fest für Strategen

In dieser Ausgabe sind die Strategietitel eindeutig in der Überzahl. Kein Wunder, boomt doch dieser Sektor wie nie zuvor. Dem mussten wir mit unserem Lösungs-Angebot natürlich Rechnung tragen. Da wäre zunächst einmal „Alarmstufe Rot: Gegenangriff“ zu nennen, die Mission CD zu „Command & Conquer“, dem Strategie-Hit schlechthin. 16 neue Missionen verlangen dem Spieler wieder einiges an Hirnschmalz ab.



Ebenfalls nicht von schlechten Eltern: „KKND“ – die Abkürzung für das martialisch klingende „Krush, Kill 'n' Destroy“. In einem düsteren Endzeitszenario, lange nach einem vernichtenden atomaren Schlagabtausch, kämpfen hier die Überlebenden um die endlich wieder bewohnbare Erdoberfläche.

Oder „Fallen Haven“: In der spannenden Mischung aus Echtzeit- und Runden-Gameplay ergreift der Spieler Partei in einem Streit zwischen Menschen und Tauranern. Schließlich hätten wir da auch noch „Mechanized Assault & Explorations“ beziehungsweise kurz und knapp „M.A.X.“. Auch hier sind Echtzeit- und rundenweises Ziehen kombiniert, der Spieler begibt sich als Mech-Kommandant, als menschliche Intelligenz im Roboterkörper, auf Kolonisationsfahrt in den Weltraum...

Im Action-Genre ist dagegen „Extreme Assault“ anzusiedeln. Wer jedoch glaubt, ein flinker Ballerfinger und schnelle Reaktion würden genügen, um das Spiel zum siegreichen Abschluß zu bringen, ist gehörig auf dem Holzweg – wie unsere Lösung beweisen wird.

Abenteuerlich geht's beim Rest vom Fest zu: So sitzt die gutgebaute blonde, wenngleich schweinsnasige „Bazooka Sue“ in einem kleinen Kaff fest und wird mit allerlei Widerwärtigkeiten konfrontiert. Oder ein junger Arzt wird in „The Last Express“, dem letzten Orient-Express vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs, in kriminelle Machenschaften verwickelt – die er natürlich dank unserer Lösung aufklären kann. Last but not least geht es in „Superspy“ einem Kriminellen an den Kragen, der mit einer C-Bombe das Trinkwasser zu vergiften droht...

Ein ganz besonderes Schmankerl finden Sie unter dem Stichwort „Classic“. Dahinter verstecken sich die Lösungen zu wirklichen Klassikern, nämlich den beiden im wahrsten Sinne des Wortes bezaubernden Abenteuern von „Simon the Sorcerer“.

Und wie üblich dürfen auch zahlreiche Tips und Tricks nicht fehlen.
Bleibt mir also nur noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen und Lösen zu wünschen!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:
TREND – Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360270
Fax: 07631/360444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter,
Waltraud Schmidt

Layaut, Satz und Belichtung:
Style of the Arts.
79423 Heitersheim
Tel. 07634/5264-0

Titel: Michael H. Sichler

Layout: Egon Weisenseel, Helmut Kammerer, Detlef Kohl, Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion: Stephan Striegel
Anzeigenleitung: Eric Krankemann
Druck: Leykam, Graz
Druckauflage: 60 000

Vertrieb:
TREND – Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Außendienst:
Büro West, Jägerstraße 23
46149 Oberhausen
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch
Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel: Reinhard Jansohn, Christian Linke, Silvia Czichollas

Erscheinungsweise: 4 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: (inkl. 15% Mwst.): 14,80 DM

Abo Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 75,90 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360338, Fax.: 07631/360444

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Konto-Nr. 159492

INHALTS-VERZEICHNIS

SPIELELÖSUNGEN

CLASSIC

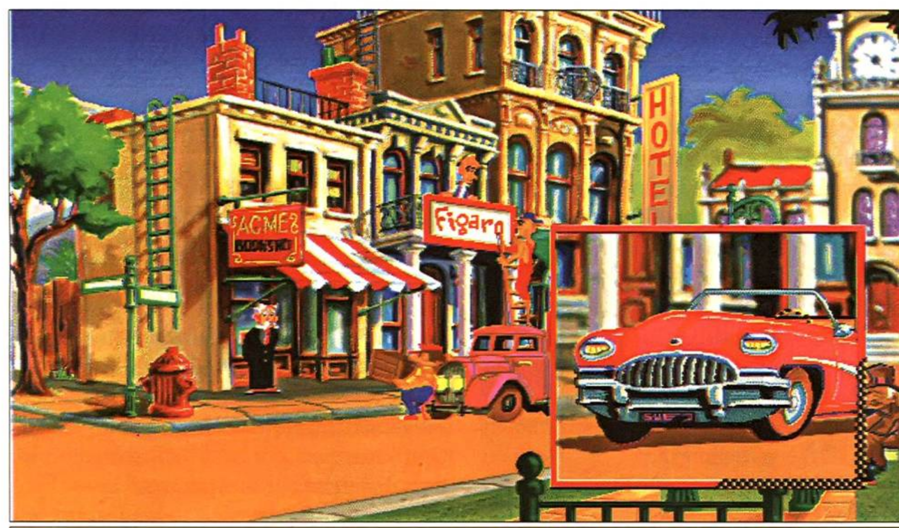
CHEATCORNER

RUBRIKEN

Bazooka Sue

Die folgende kleine Geschichte handelt von einer blonden, vollbusigen Sau, die, aus welchen Gründen auch immer, in Swamp Rock festsitzt. Ihr Name ist Sue – Bazooka Sue, um genau zu sein. An dieser Stelle muß vielleicht erwähnt werden, daß es sich bei der Bezeichnung „Sau" lediglich um eine gattungbestimmende Aussage handelt, Sue ist natürlich frei von unziemlichen Verhaltensweisen – von einigen Ausnahmen mal abgesehen.

Der erste Tag

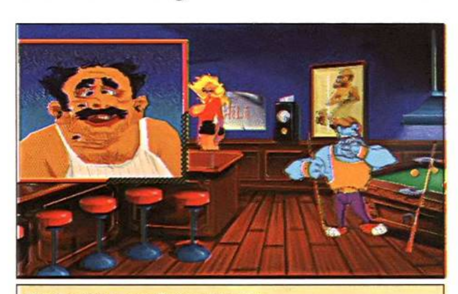


Kleines Auto mit großem Kofferraum

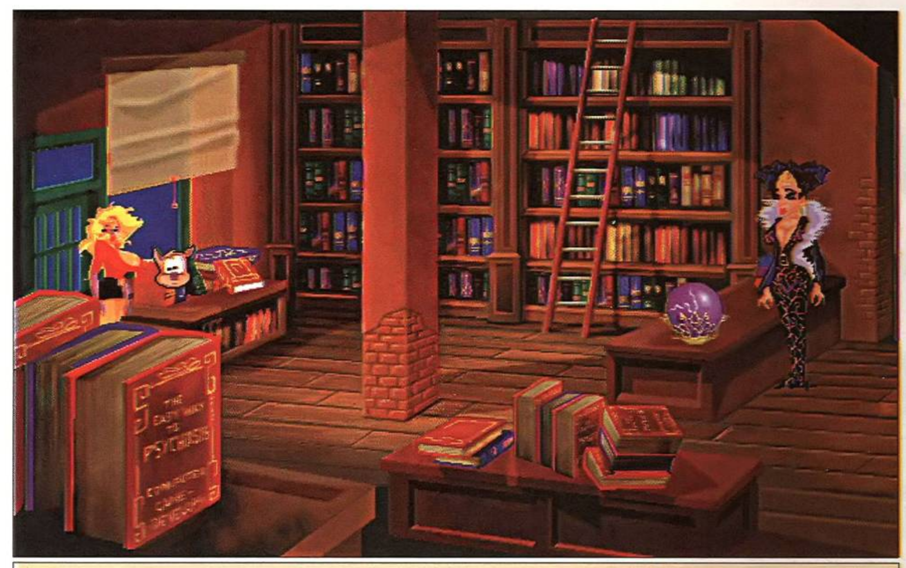
Auf dem Dorfplatz angekommen, schaut Sue zunächst in den Kofferraum ihres heißgeliebten Autos und nimmt den Wagenheber und die „Hochglanz-Erotik-Illustrierten" an sich.

Am Hinterrad entdeckt sie eine grünliche Substanz, die sich bei genauerer Betrachtung als Krötenschleim entpuppt. Bei ihrer temperamentvollen Einfahrt scheint sie eines dieser hüpfenden Amphibien überfahren zu haben. Direkt neben ihr steht der französisch sprechende Dorffigaro mit dem schon fast berufsschädigenden Vokabeldefizit. Sie spricht ihn an und wird prompt zur Eröffnung des neuen Frisiersalons eingeladen. Damit sich die Sache für Sue auch lohnt, bekommt sie einen Gutschein. Am Eingang der U-Bahnstation liegt eine leere Flasche. Sie nimmt diese an sich und versucht sie bei dem Clochard gegen die Tageszeitung zu tauschen. Ein Unterfangen, das sich als erfolglos herausstellt, da sich nicht ein einziger Tropfen alkoholischen Inhalts in dem Gefäß befindet. Frustriert begibt sie sich in die U-Bahn. Am Boden glitzert ein Dollar, den Sue in den Fahrscheinautomaten wirft. Sie hat Glück – neben dem Ticket bekommt sie noch etwas Kleingeld zurück. Sie beschließt, einen flüchtigen Blick aus dem Ausgang zu werfen, kehrt aber gleich wieder zur U-Bahn-Station zurück. Mittlerweile ist die U-Bahn eingetrudelt, leider ist weit und breit keine Spur vom Fahrer. Deshalb kehrt sie zum Platz zurück, um sich dort etwas umzuschauen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Café, das 24 Stunden am Tag geöffnet sein soll. Dort müßte eigentlich jemand anzutreffen sein. Die Lokalität entpuppt sich als wahre Spelunke. Zwei Typen stehen regungslos am Billardtisch, und der Wirt strotzt auch nicht gerade vor Aktivität.

Bei genauerer Untersuchung seines Gesichts entdeckt Sue einige Fliegen, die sich darauf breitmachen. In einem Anfall von Hilfsbereitschaft holt sie aus und verpaßt ihm eine. Bingo – sieben auf einen Streich. Da tote Insekten vielseitig verwendbar sind, steckt sie diese ein. Das versteckte Flehen Sues nach etwas Eßbarem ignoriert dieser Flegel und besitzt auch noch die Dreistigkeit, nach einem Tauschobjekt zu fragen. Da Sue bestens bekannt ist, wie begehrt bestimmte Magazine bei Männern sind, versucht sie es mit ihrer Hochglanz-Literatur. Sie beschließt, das unappetitliche Chili und das abgestandene Bier lieber nicht



Ein Gesicht zum Reinschlagen


Im Buchladen gibt es mehr als Bücher

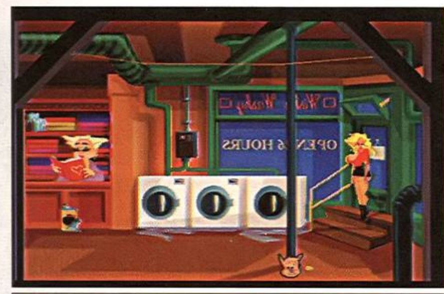


zu sich zu nehmen. Mit dem Chili animiert sie die dicke Bulldogge und mit dem Bier den kleinen Rockerverschnitt zu einer Partie Billard. Leider verfügt sie nicht über die notwendigen Kenntnisse und muß zur Freude aller anwesenden Herren ihre Schulden zahlen.

Enttäuscht verläßt sie das Café. Davor findet sie eine alte Büchse: Sue beschließt, hiermit den Krötenschleim aufzusammeln. Besonders interessant scheint es beim „ACME Buchladen" herzugehen. Der Türsteher mit dem Kaiser-Wilhelm-Bart gewährt erst nach dem richtigen Paßwort den Zutritt zum Geschäft. Leider ist das Hörvermögen von Schweinen nicht besonders ausgeprägt oder der Intellekt von blonden Säuen zu beschränkt (war nur ein Scherz!). Jedenfalls muß Sue erst einmal drei Gespräche belauschen, bevor sie das Paßwort erfährt. Im Buchladen findet sie im Regal unterhalb des Fensters einen Schmöker mit dem vielversprechenden Titel „Meine Liebschaften" von Frederic Bruce. Daß es sich dabei nicht gerade um einen Kassenschlager handelt, beweist die Tatsache, daß sie die Schwarte geschenkt bekommt.

Das Gespräch mit der Wahrsagerin bringt ein wenig Licht in die „Affäre Bruce". Jede Liebschaft dieses „Potenzmeisters" wird mit einem Kristallelefanten belohnt, dessen genaue Bedeutung leider im dunkeln bleibt. Im Rathaus trifft Sue auf den geldgeilen Sheriff, der seine geistigen Höhenflüge in einem Projekt namens „Swamp Rock 2000" auslebt. Er faselt irgend etwas von Schuldscheinen, die keiner finden darf, und verschwindet auf sonderbare Weise hinter einem Baum. Sue verläßt das Rathaus, um die kleine Gasse, rechts neben dem Kasino, unter die Lupe zu nehmen. Vor Ihren Augen stürzt sich ein suizidgefährdetes Cartoon aus dem Fenster und hinterläßt ein abgrundtiefes Loch. Im Kofferraum des abgewrackten Cabrios findet Sue eine Zange. Den Verlockungen des Schlammlochs kann sie einfach nicht widerstehen. Sie entledigt sich ihrer Kleidung und tut ihrer Schönheit etwas Gutes.

Nach der gründlichen Entspannung schnappt sie sich das weiße Handtuch. Natürlich kann sie das schmutzige Ding nicht in diesem Zustand belassen. Deshalb sucht sie die Wäscherei auf. Dort springen Ihr drei Dinge ins Auge: Auf dem Boden glitzert eine Münze, vor dem Tresen steht eine Flasche Fleckenentferner, und im Regal funkelt ein Kristallelefant – Mr. Bruce scheint einen sehr eigenwilligen Geschmack zu besitzen. Sue schnappt sich erst einmal die Münze, stopft das Handtuch in die linke Waschmaschine und wirft das soeben gefundene Geldstück in den Münzkasten oberhalb der Maschinen. Da sich der Fleckenentferner vorzüglich als Grundstock für einen selbstgemachten Schnaps eignet, füllt sie etwas davon in die Flasche. Den Kristallelefanten erhält sie von der Wäschereibesitzerin im Tausch gegen die „Liebschaften von Bruce". Da ihr das Geratter der Waschmaschine gehörig auf die Nerven geht, verläßt Sue die Wäscherei.


Den Krach hält ja kein Schwein aus

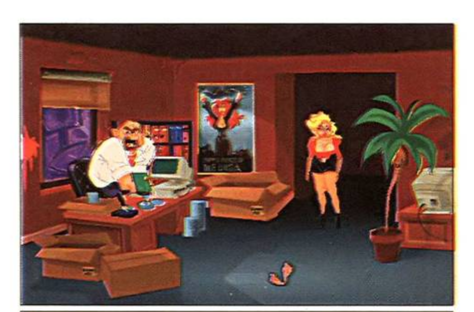
Als sie wieder die Wäscherei betritt, ist das Handtuch zum Glück fertig, und sie steckt es ein. Im Treppenhaus des links liegenden Eingangs trifft sie auf eine überholte Amiga-Grafik, die sich sehr bald verabschiedet, um ihrer Existenz ein Ende zu setzen. Im Versandkarton findet sie ein angestaubtes



Man sagt, Schlamm sei gut für den Teint



Computerspiel namens „Rolling Ronny". Im ersten Stock befindet sich das „Starbyte Spieleimperium". Nach einem Gespräch mit dem hysterischen Manager, der fleißig Löcher in die CDs bohrt, ist Sue um eine Erfahrung reicher: Traue nie einem Softwarehersteller.



Jetzt wissen wir, wie die Löcher in die CDs kommen

Als kleines Trostpflaster kann sie aber einen Füller und die Bohrmaschine abstauben. Auf dem Rückweg zum Dorfplatz kommt sie am Kasino vorbei. In stiller Hoffnung auf einen Millionengewinn betritt sie die Spielhölle und legt in einem Anfall von Größenwahn alle Münzen auf den Spieltisch - und gewinnt. Sie tauscht die Chips an der Kasse, doch als sie das Kasino verlassen will, taucht der schmierige Typ vom Finanzamt auf.



Die Stimme ist zwar besch ..., aber der Rest ist um so besser

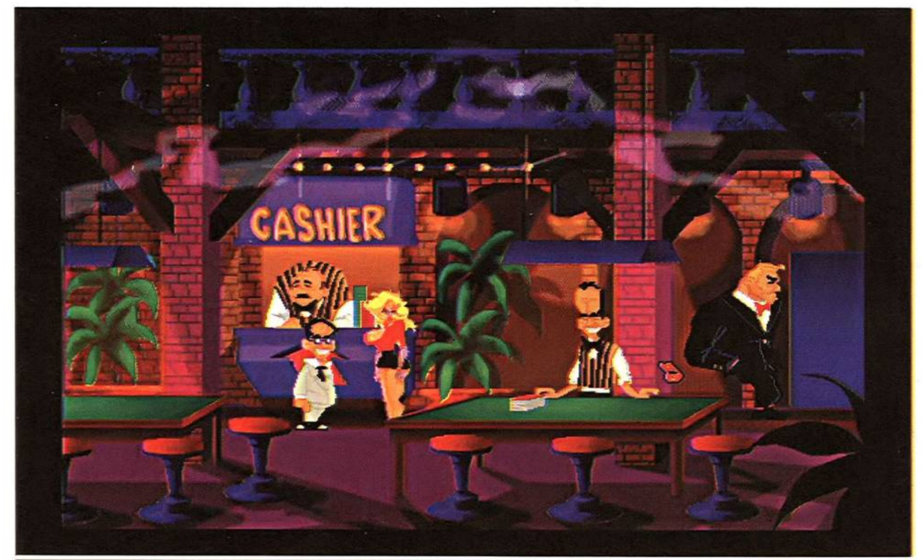
Den Schuldschein unterschreibt sie natürlich mit ihrem eigenen Füller. Als kleines Dankeschön für ihre betrügerische Tat erhält sie eine Karte für die andere Seite des Sumpfes. Auf dem Weg vor der Polizeistation findet Sue eine Dose, und da sie sich ohnehin in östliche Richtung bewegt, beschließt sie, den östlichen Teil der Stadt zu besichtigen. Im Vorübergehen schnappt sie sich das rote, durchgeschwitzte Tuch vor der Kirche und steuert rechts am Verkaufsschild vorbei. Neben dem „Chronical" findet sie einen Apfel. Der Typ vor der Music



Nicht immer zahlt sich etwas sofort aus

Hall läßt sich nach anfänglichem Zögern doch noch anhand des Hochglanz-Magazins von Sues gesanglichen Qualitäten überzeugen.
Dem erfolglos vor sich hin angelnden Hobbyfischer verhilft Sue durch den Einsatz ihrer Bohrmaschine zu einem Erfolgserlebnis. Auf dem Friedhof eignet sie sich die Ochsenhörner an und marschiert zur Bank. Nun, da der Banker mit Fisch versorgt ist, sollte er seinen Geschäften wieder nachgehen können. Irrtum, als Sue die Bank betreten will, rattert das Gitter zu Boden - der Fisch kommt jetzt wohl in die Pfanne.

Wieder beim Waschsalon angelangt, fällt ihr die rhythmisch schwingende Mülltonne ins Auge. Als sie die Karte der „Streethearts" an die Tonne hält, springt der Katz- und Maus-part der Band heraus und erklärt sich nach einem Gespräch bereit, das Comeback vorzubereiten. Auf den Dorfplatz steigt Sue in ihr Auto. Obwohl sie weiß, daß beim Startversuch von eingeparkten Autos Blechschäden entstehen können, läßt sie es an. Es scheppert, und die dahinter stehende Nobelkarosse verliert ihre Kühlerfigur. Wo sie schon einmal beim Auto ist, bockt sie die Karre auf und legt den Apfel darunter. Das Apfelmus füllt sie wiederum in die Flasche. Als nächstes fällt der Hydrant ihrer Zerstörungswut zum Opfer: Mit der Zange öffnet sie dessen Verschluß und füllt das plätschernde Naß in die Flasche. Damit ist der selbstaufgesetzte Apfelschnaps komplett.
Den edlen Trunk tauscht Sue beim Penner gegen die Zeitung inklusive eines Gutscheins für „Mexican Mosquito" ein.



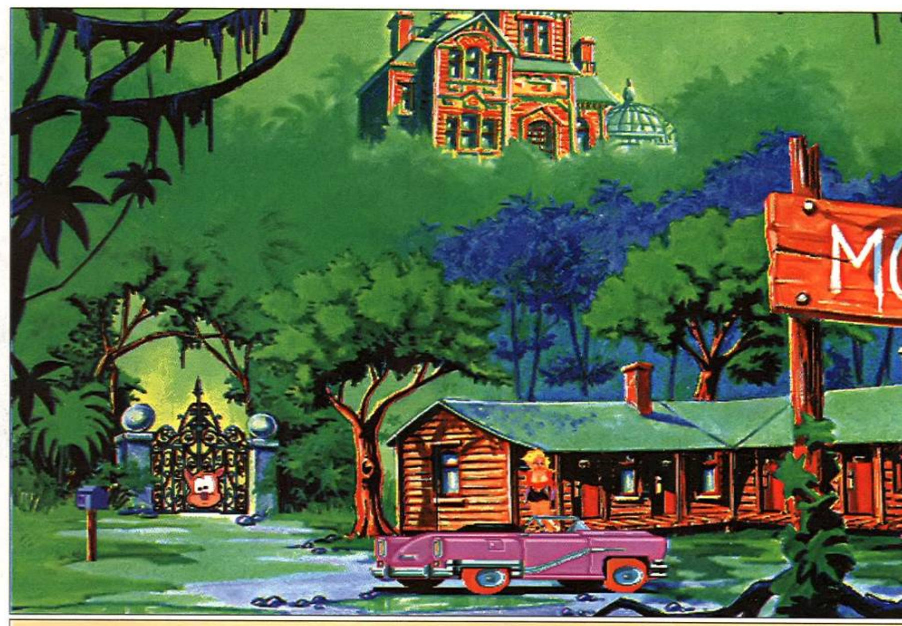
Der sympathische Herr vom Finanzamt



Bazooka Sue



In Erinnerungen an ihre eigene Kindheit schwelgend, begibt sie sich in Richtung Schule. Dort angekommen, legt sie die Zeitung unter den Vogelkäfig und erschreckt die Raben mit der grünen Dose. Die Wirkung ist grandios! In der Seitengasse links neben dem Hydranten findet Sue die Apotheke, doch bevor sie den Gutschein einlöst, beschließt sie, dem etwas ungeschikkten Balg weiterzuhelfen. Die erfolglosen Versuche, der Rollschuhe Herr zu werden, führen unter Umständen zu ernsthaften Schädigungen der Gesundheit. Deshalb tauscht Sue die Rollschuhe gegen das harmlosere Computerspiel. Beim Apotheker stellt sich leider heraus, daß das Duftwässerchen nicht mehr vorrätig ist. Dafür erhält sie eine Zutatenliste. Kein Problem für Bazzoka Sue.



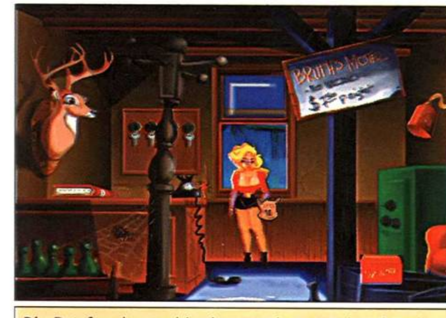
Ausgesprochen nobel: das Motel



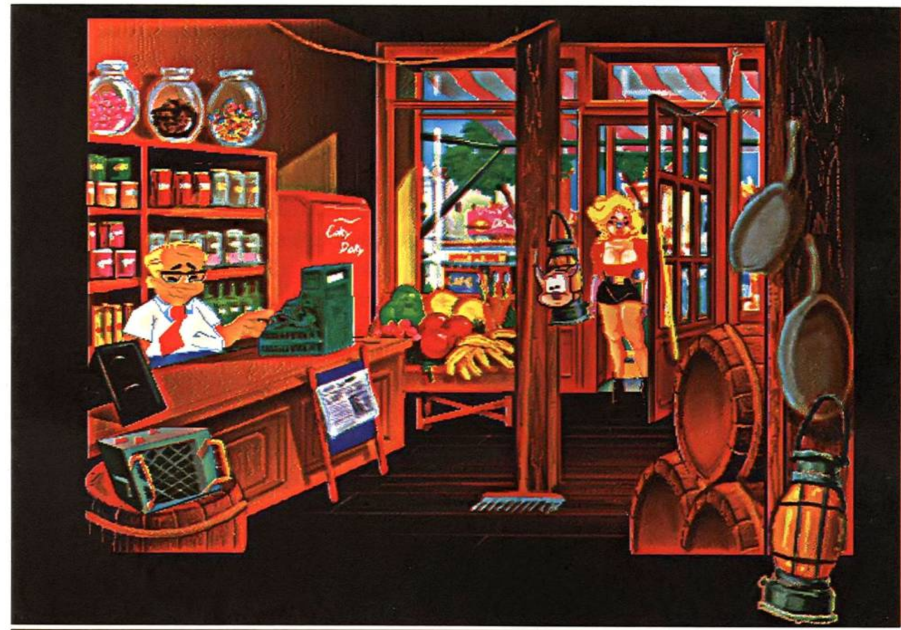
Eine idyllische kleine Grundschule

Sie zaubert die Zutaten aus ihrem Inventar hervor, doch unglücklicherweise fehlt die zweite Portion Fliegen. Zu ihrem Bedauern stellt Sue fest, daß der fliegentragende Keeper aus dem Café ausgeflogen ist. Langsam, aber sicher werden Sues Augenlider und Beine schwer. Sie stöckelt ins Hotel, in der Hoffnung, eine adäquate Bleibe für die Nacht zu finden. Da sich der schnarchende Portier nicht aus seinen Träumen reißen läßt, gönnt sich Sue eine kleine Erfrischung am Wasserspender.

Leider ist er kaputt, doch erweist sich der bloße Versuch als ausgesprochen aktionsfördernd. Der Strahl trifft den Portier, worauf dieser fluchtartig die Rezeption verläßt. Gleichzeitig erscheint ein chinesischer Fotofetischist und bittet um einen Schnappschuß. Was auch immer sich im Fahrstuhl abspielte, der Tumult führte zum Verlust des Blitzlichts. Beim Hinausgehen klemmt Sue sich noch einen Stadtplan unter den Arm. Da sie im Hotel wohl kein Zimmer bekommen wird, steigt sie in ihr Auto und sucht sich eine vernünftige Bleibe außerhalb der Stadt. Dazu fährt sie zunächst zu der östlich gelegenen Tankstelle. Den Hobbyelektroniker tröstet sie mit einer Freikarte über den Verlust seines Tankwart-Androiden hinweg. Als Gegenleistung bekommt sie ihre dringend benötigte Tankfüllung.



Die Putzfrau hat wohl schon vor langer Zeit gekündigt



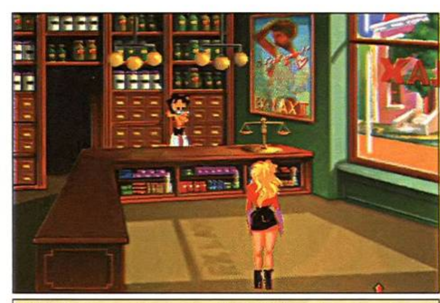
Noch herrscht selige Ruhe

Gut gerüstet fährt sie nun ins Motel. In der Mülltonne findet sie zwar nicht die noch fehlenden Fliegenleichen, doch kann sie eine Brechstange hamstern. Mit Hilfe des neuen Werkzeugs verschafft sie sich durch das Fenster Eintritt in die Blockhütte. Die ungleichmäßige Verteilung der Zimmerschlüssel am Brett verstößt vollkommen gegen Sues Ordnungsliebe. Kurzum sortiert sie die Schlüssel nach den Nummern 1-4 von links nach rechts.

Wie von Geisterhand erscheint ein Schlüssel, den sie natürlich einsteckt. Bevor sie nun dank des Schlüssels das Motel durch die Frontseite betritt, schnappt sie sich die leuchtend rote Mausefalle. Als sie das Zimmer betritt, flüchtet eine Maus panisch in ihr Loch, das Sue durch die Mausefalle sichert. Dann schnappt sie sich die leere Flasche Whisky und stöbert in der Schublade des Nachttischs, was ihr eine Münze einbringt.



Kleines Schweinchen mit großen Ohren



Wie gut ist wohl ein Apotheker, der nie seine eigenen Rezepturen verwendet?

Aus dem schmierigen Badezimmer läßt sie die Saugglocke mitgehen und duscht erst einmal vor dem Zubettgehen. Um sich noch ein wenig zu zerstreuen, wirft sie die Münze in den Münzapparat, begibt sich ins Bett und kneift die Augen zu.

Zweiter Tag

Frisch und munter fährt Sue zurück nach Swamp Rock. Ihr erster Weg führt natürlich zur Bank, wo sie endlich auch mal dazu kommt, ihren Scheck einzulösen. Ganz nebenbei belauscht sie ein Gespräch zwischen dem Bankdirektor und dem sonderbaren Wissenschaftler, der dort irgendwelche geheimen Dokumente deponiert.

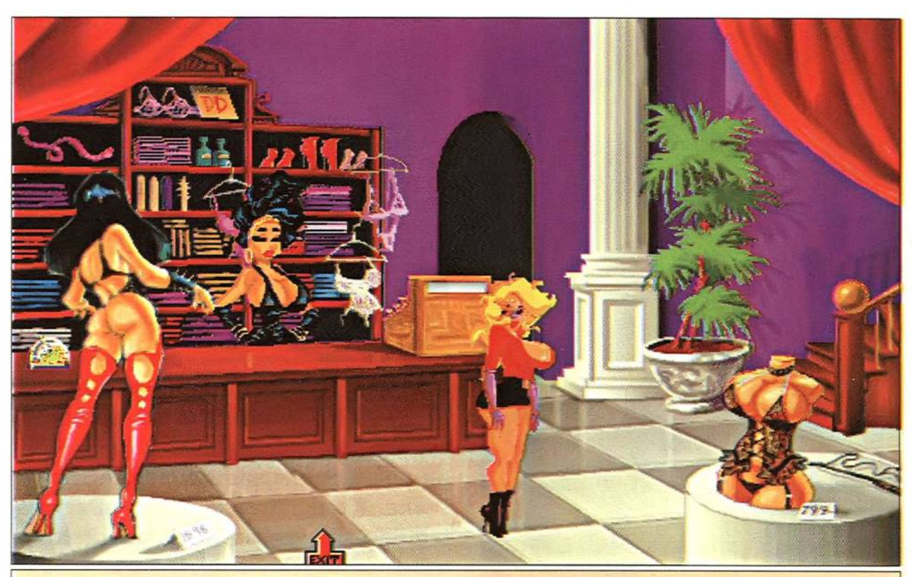
Vor der Kirche entdeckt Sue den Wagen eines Reporters. Platzend vor Neugier, was sich auf dem Friedhof wohl abgespielt haben mag, stattet sie diesem düsteren Ort einen Besuch ab. Ein Grabschänder hat Swamp Rock heimgesucht! Dem schusseligen Schreiberling vom kleinstädtischen Käseblatt hilft Sue mit ihrem Blitzlicht aus der Patsche. Der rasende Reporter bedankt sich mit einem Plauderstündchen später in seinem Office.

Um diesen Ort des Grauens nicht mit leeren Händen zu verlassen, packt Sue die Katze und stopft sie in ihr Inventar. Das Treffen mit dem Reporter beim „Chronical" bringt viele Informationen über das Leben der Familie Bruce und des geldgeilen Sheriffs, der praktischerweise auch gleich mit dem Amt des Bürgermeisters betraut wurde. Seine kühnen Zukunftspläne erklären auch die Anwesenheit der chinesischen Delegation. Im Aktenschrank findet Sue zwei interessante Klatschgeschichten unter den Buchstaben E-H und U-Z. Beide Berichte handeln von Frederic Bruce, den seltsamen Kristallelefanten und den Folgen seines ungestümen Lebenswandels. Auf dem Weg zurück stattet Sue dem Hafen einen kleinen Besuch ab. Seltsamerweise hockt der Angler wieder am Steg. Der fischgefüllte Eimer sollte eine wahre Delikatesse für die im Inventar steckende Katze darstellen. Sue beschließt, ein wenig zu experimentieren. Es funktioniert: Katze schnappt Fisch, und Angler versucht, Katze zu schnappen. Derweil schnappt sich Sue den Köcher und die Kiste mit Köderfliegen. Da sie nun in Besitz der fehlenden Fliegen ist, marschiert sie schnurstracks zur Apotheke und überreicht dem Inhaber die Insektenleichen.

Einen Knall später kommt er mit der kostbaren Mischung zurück. Im nebenan liegenden Tante-Emma-Laden ersteht Sue eine Laterne und kassiert einen Bonus in Form von Drops. Jetzt ist es an der Zeit, etwas fürs Outfit zu tun. Nachdem sie dem Dorffigaro den Gutschein ausgehändigt hat, beginnt er mit dem Styling. Hat er seinen Fehltritt eingesehen und alle Spuren seines friseurtechnischen Eingriffs beseitigt, verläßt Meister Figaro fluchtartig das Feld. Sue nutzt die Gelegenheit und bereichert sich um eine Perücke und eine Flasche Hair-Repair. Das „Mexican Mosquito" findet bei der häkelnden Bordsteinschwalbe Anklang, die sich mit einer Mitgliedskarte für Lola's Bodyshop bedankt. Die durchschlagende Wirkung entfaltet sich bereits bei einem vorbeiziehenden Chinesen, der während des

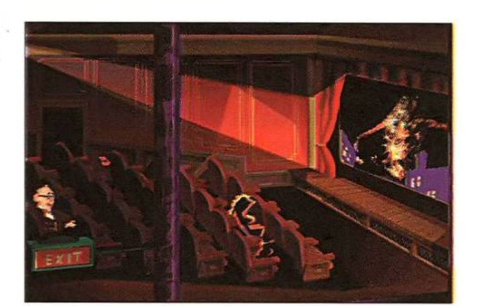


Der Ort des Verbrechens


Bei Lola gibt es süßes Nichts für viel Geld

Bettgefechts seine Hosen verliert, in denen sie eine Telefonkarte findet. Wie Frauen nun mal sind, kann Sue den Verlockungen von Lola's Boutique nicht widerstehen. Leider liegen die Preise der Dessous außerhalb des finanziellen Rahmens von Sue.

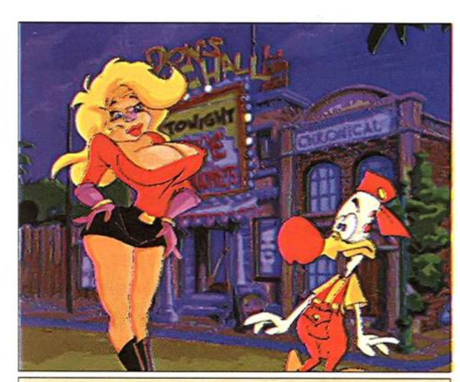
Dennoch läßt sie sich von der Verkäuferin beschwatzen, das pinkfarbene „Nichts" überzustreifen. Während sie noch in der Umkleidekabine mit dem deutlich unterdimensionierten Body kämpft, tritt der Sheriff auf den Plan. Als schwarzes Schaf seines Berufsstandes erpreßt er Schutzgelder von Lola. Um auch diese Lokalität nicht mit leeren Händen zu verlassen, kauft Sue die kleine Schneekugel. Auf dem Weg zum Bücherladen greift sie sich das Strickzeug von der Liebesdienerin. Beim Versuch, Sues Zukunft zu deuten, geht leider die Kristallkugel zu Bruch, wobei mysteriöserweise ein Kristallelefant im Regal erscheint. Im Tausch gegen die Schneekugel darf Sue das Rüsseltier einheimsen. Vor dem Kino trifft sie auf einen kleinwüchsigen Artgenossen namens Robin. Robin ist ausgesprochen unglücklich darüber, nicht ins Kino zu dürfen. Abhilfe schafft hier nur das Wachstumswundermittel „Jumbo Gro", das Sue beim Tante-Emma-Laden bezieht. Robin zeigt seine große Dankbarkeit, indem er ihr seinen Ball schenkt. Natürlich läßt sie das große Ferkel nicht ohne fürsorgliche Aufsicht ins Kino gehen. Deshalb kauft sie zwei Karten und nimmt Robin mit. Nach dem Film verabschiedet sich das undankbare Ekel.



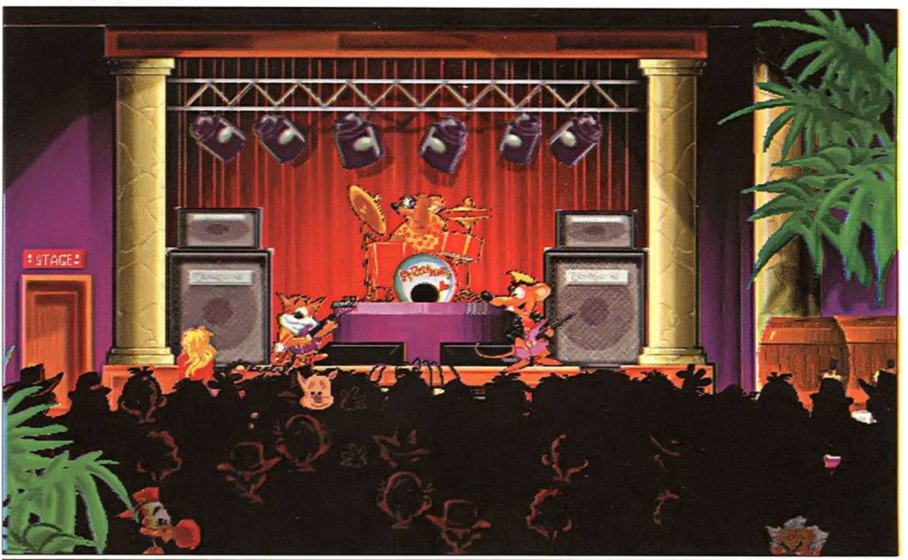
Trash-Horror ist nichts für schwache Nerven

Völlig alleingelassen, besucht Sue den Filmvorführer, der friedlich vor sich hin schlummert. Sie schnappt sich die Filmschnipsel, sackt den Filmprojektor ein und macht, daß sie schnellstens Land gewinnt. Verbrechen zahlen sich nicht aus: Der Sheriff wartet bereits vor dem Kino. Minderjährige in solche Art von Filmen zu verschleppen, ist in Swamp Rock hochgradig strafbar. Die Folge: Sue landet im Knast. Da die Schnarchnase von Wärter sich auch nach dem dritten Baggerversuch von Sues Argumenten nicht überzeugen läßt, greift sie zu anderen Mitteln. Der hemmungslose Einsatz von „Mexican Mosquito" verfehlt seine Wirkung nicht. Der schwanzwedelnde Wärter verliert seinen Schlüssel, mit dem Sue ihre Freiheit wiedererlangt. Auf ihrem Weg zur Music Hall macht sie noch einen kleinen Abstecher zum Friedhof. Sie greift sich die an der Hütte lehnende Schaufel und öffnet das Grab links von Will Dunce' ehemaliger Ruhestätte. Ein Blick auf die im Sarg liegende Moderleiche verrät den Standort des dritten Kristallelefanten. Nun, am Ende dieses aufregenden Tages, hat Sue ihren grandiosen Auftritt in der Music Hall.

Am Ende der Party schleppt sie den Geier Buzz ab. Im Motel angelangt, weist sie ihn in die Geheimnisse animalischer Sinnesfreuden ein. So schön der einzelne Augenblick auch für Buzz erscheinen mochte, in dieser Nacht sollte im Unheil widerfahren. Im Mondenschein schleichen sich dunkle Gesellen ins Motel und verschleppen den noch schlaftrunkenen Vogel.



Das war ein klares Angebot!



It's Showtime

Dritter Tag

Neben Buzz' Kleidungsstücken ist nicht mehr viel zu sehen, was an den kleinen Vogel erinnert. Vor dem Tor liegt noch ein Burger von Mac Schmeck, den Sue an den Briefkasten verfüttert. Zum Dank für das Leckerli spuckt er den Schlüssel für die Pforte aus, die den Weg zum schaurig-düsteren Gebäude im Hintergrund freigeben sollte - doch es tut sich nichts. Erst als Sue den Schlüssel ein zweites Mal im Schloß umdreht, öffnet sich die Pforte.



Rätselfrage an alle Hitchcock-Fans...

Die vor der Villa liegende Bibel läßt bereits Böses ahnen. Sue folgt der Treppe an der rechten Seite des Gebäudes. Die geschmackvolle Statue auf dem Brunnen verrät ihr, um wessen Anwesen es sich hierbei handeln muß. Die Hundehütte gibt erst den Weg frei, wenn Sue den Ball in die hinterste Ecke des Grundstücks schleudert. Die Inschrift auf dem Brunnen offenbart die Zahlenkombination „194". Als Sue der häßlichen Statue einen Schlag versetzt, fällt die Gipsnase in den Brunnen. Nach einem Blick in diesen findet Sue einen Schlüssel und ein Zahnrad. Mit dem Schlüssel öffnet sie die Eingangstür an der Vorderseite der Villa. Das am Treppenaufgang postierte Monster zeigt sich leider nur wenig von ihren weiblichen Reizen beeindruckt. Hier müssen andere Waffen ihre Wirkung entfalten. Als besonders geeignet erscheint ihr hier der Einsatz der Saugglocke. Keine Panik, beim nun folgenden Tod der Schweinedame



Wer glaubt schon, daß Programmierer in den Himmel kommen?

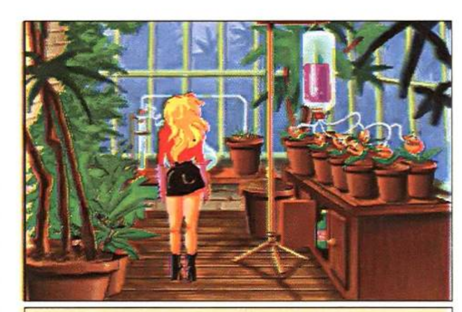
handelt es sich lediglich um ein fiktives Szenario, das von den Programmierern schamlos ausgenutzt wird, um sich in den Vordergrund zu spielen und ein wenig Ruhm abzustauben.

Nachdem Sue das Monster beseitigt hat, wirft sie einen Blick in das linke Zimmer. Der Raum wird erfüllt vom Traum eines jeden Computerspielers. Bevor Sue sich an die Schalterkombination der am Computer angebrachten Hebel wagt, steckt sie noch schnell das rote Päckchen ein. Anschließend verstellt sie die Hebel so, daß sich folgende Einstellung ergibt:

Hebel links oben:	**unten**
Hebel rechts oben :	**oben**
Hebel links unten:	**oben**
Hebel rechts unten:	**unten**

In der folgenden Videosequenz verrät Dr. Bruce seine teuflischen Pläne mit Buzz. Es wird höchste Zeit für Sue, etwas gegen diesen sadistischen Übeltäter zu unternehmen.

Sie drückt den gelben Knopf auf der Konsole, worauf sie ein zartes Knacken vernimmt. Entschlossen schreitet sie durch die Tür. Den mickrigen Cousin vom „Eiskalten Händchen" fängt sie mit dem roten Überraschungspaket ein. Sue verläßt den naßkalten Keller und kehrt zum Treppenaufgang zurück. Jetzt schreitet sie durch die rechte Tür und landet im pompös ausgestatteten Wohnzimmer. Die Fernbedienung auf dem Fernseher steckt sie vorsichtshalber ein. Da es sonst nichts weiter zu holen gibt, geht sie durch die nächste Tür und landet in der Küche. Im Kochbuch findet sie ein Rezept für eine vermutlich äußerlich anzuwendende „Anti-Fledermauspaste". Rezepte kann man immer gebrauchen, denkt sie sich und reißt die Seite heraus. Im Hängeschrank darüber findet sie außerdem ein Rabattmarkenbüchlein. Der Kühlschrank beherbergt einen äußerst aromatisch duftenden Stinkkäse, den Sue nur widerwillig an sich nimmt. Vom schmutzigen Geschirrstapel klaut sie eine Tasse, gefolgt von dem kleinen Kännchen auf dem Herd. Um zahlreiche Beutestücke reicher, geht sie durch die rechte Tür. Der folgende Raum erinnert mehr an ein Klinikum für Kleingemüse als an ein Gewächshaus.



Ein Paradies für Vegetarier



Armer Buzz!

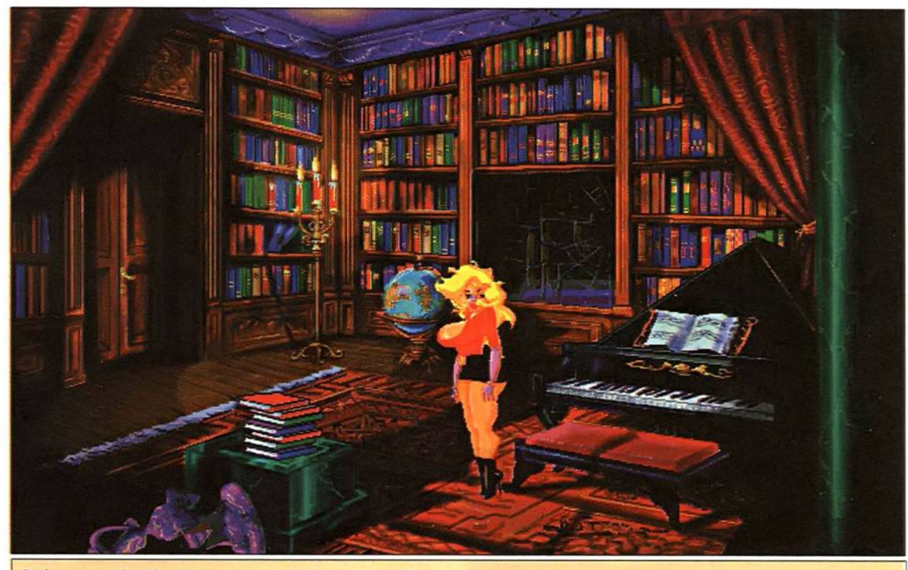
Bazooka Sue

Sie verstaut den Inhalt des grünen Fläschchens in ihrem Verdauungstrakt und unterzieht die am Tropf hängenden Pflanzen einer genaueren Betrachtung. Die kleinen Biester nuckeln gierig an einem Schlauch. Also zieht Sue eines von ihnen ab. Mit Hilfe der Kaffeetasse kann sie etwas vom Gift der Pflanzen auffangen. Als sie wieder das Wohnzimmer betritt, schießen zwei giftgrüne Kerlchen aus dem Nichts hervor und klammern sich an ihre Beine. An ein Fortkommen ist nicht mehr zu denken. Allerdings kennt sie die faszinierende Wirkung des Fernsehprogramms. Als sie die Flimmerkiste mit der Fernbedienung einschaltet, hat sie Ruhe vor den Quälgeistern. Aus Sicherheitsgründen steckt sie noch die Streichhölzer ein, bevor sie sich auf den Weg ins Motel macht.

Dort angekommen, schleicht sie sich wieder durch die Rückseite zum Safe. Ihre Spannung steigt ins Unermeßliche, als sie aufgeregt die gefundene Zahlenkombination eingibt. Der Safe öffnet sich, und sie findet ... eine weitere Kombination. Ein wenig enttäuscht stattet sie ihrem Motelzimmer einen kleinen Besuch ab. Die Mausefalle hat offensichtlich gänzlich ihre Bestimmung verfehlt. Das ändert sich erst, als Sue die Attraktivität der Falle mit dem Käse erhöht. Prompt sitzt die Maus drin. Mit dem gefangenen Nager kehrt sie zur Villa zurück und betritt das obere Stockwerk. Dort versperren elektrisierende Schleimgebilde den weiteren Durchgang nach oben. Also schaut sie sich auf dieser Etage um, beginnend mit der linken Tür. In der Bibliothek kann sie ihren musikalischen Genen nicht widerstehen und spielt ein kleines Liedchen auf dem Klavier. Die disharmonischen Klänge richten ein wahres Chaos an. Die auf dem Sockel stehende Amphore stürzt zu Boden, gefolgt von einer ganzen Schar Bücher. Die Bandbreite der Bücher erstreckt sich über das gesamte Spektrum der Gruselliteratur.

Wieder einmal gibt sie ihrem Ordnungssinn nach und sortiert die Bücher in folgender Reihenfolge:

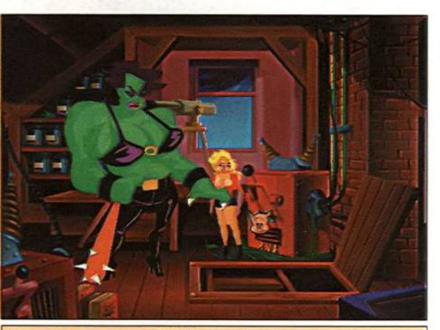
1. **Psycho**
2. **Outlaw K.J.K**
3. **Die Leiden des Zolker Vinke**
4. **Der Exorzist**
5. **Rosemarys Baby**
6. **Outer Limits**
7. **Needful Things**



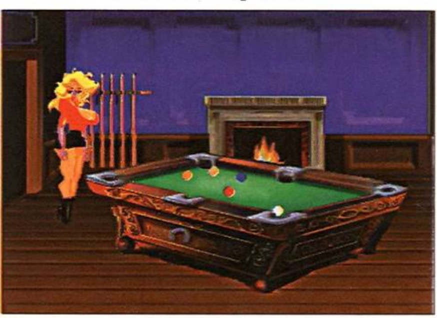
Ordnung muß sein, wenn man weiterkommen will

Den gesamten Bücherstapel legt sie auf den Schalter. Postwendend öffnet sich eine Geheimtür, durch die sie schneller als gewünscht in den Keller gelangt. Hier trifft sie die Mutter von Dr. Bruce, die über wichtige Informationen verfügt, diese aber nicht kostenlos weitergeben möchte. Da sie einen sehr gelangweilten Eindruck macht, gibt Sue ihr das Strickzeug, woraufhin Muttchen einen feschen Pulli strickt. Stricken macht durstig – aus diesem Grund setzt Mama Bruce ihre Konversation erst fort, sobald sie etwas zu trinken bekommen hat. Beim Versuch, den Getränkeautomaten zu reparieren, öffnet sich ein Schacht, in den Sue sich hineinzwängt. Von der Küche aus marschiert sie wieder ins Obergeschoß und tritt durch die mittlere Tür. Im Schlafzimmer hängt ein ziemlich widerwärtiges Porträt von Dr. Bruce. Bei näheren Untersuchungen fördert es ein Zahnrad zutage. Sie verläßt das Schlafzimmer und betritt das der Mutter durch die rechts liegende Tür. Die Schublade der Kommode beherbergt das Tagebuch. Indiskret, wie Sue nun einmal ist, blättert sie das Buch durch. Den Handspiegel läßt sie natürlich auch mitgehen. Weiter geht's im oberen Stockwerk. Die beiden „Elektrowusel" stopft sie einfach in die Isolierkanne aus der Küche. Auf dem Dachboden begegnet sie Frankensteins Schwester, die laut und monoton vor sich hin brüllt.

Ihre muskulöse Statur und die dornenbesetzte Keule wirken zwar ausgesprochen eindrucksvoll, und bei einer direkten Konfrontation wäre Sue hoffnungslos unterlegen, doch letztendlich handelt es sich bei dem grünen Monster zumindest um eine Art von Frau. Und mit welch schrecklicher Waffe läßt sich fast jede Frau verjagen? – Mit einer Maus! Gesagt, getan. Sue holt die Maus aus dem Inventar. Der Anblick erschreckt die Ärmste so sehr, daß sie einfach platzt. Sue bedient sich schamlos im Regal und bemächtigt sich des Haarwaschmittels, des Biernitrit-Karbonats und der Dino-Eier. Sie verläßt den Speicher, steigt die Treppe hinab, biegt rechts ab und stößt auf eine Lichtschranke, die ihr den Weg versperrt. Sue erinnert sich an ihre wenigen wachen Stunden in der Schule und zückt den Handspiegel, um den Strahl umzuleiten. Drei neue Räume warten auf ihre Erkundung. Nach einigem Zögern entschließt sie sich, mit dem linken zu beginnen. Das plärrende Zombiekind kann sie schnell mit den Rollschuhen beruhigen. Begeistert schnallt das Kleine die Rollschuhe um, dreht eine halbe Runde und verschwindet dann auf Nimmerwiedersehen. Jetzt kann Sue die zappelnde Kong-Puppe an sich nehmen. Im Billardzimmer greift sie sich einen Stock und übt fleißig, um die Typen vom Café in Swamp Rock in Grund und Boden zu spielen.



Wer achtet schon auf Äußerlichkeiten?



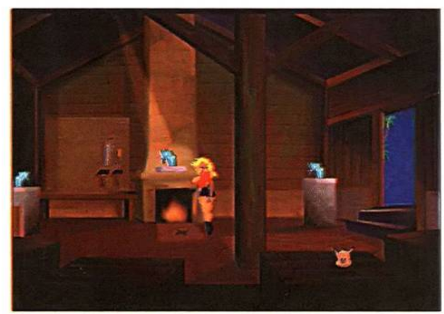
Eine Runde Billard zur Übung macht sich bezahlt



Bazooka Sue: Zu Land, zu Wasser – nur nicht in der Luft!

Im Nebenzimmer spricht sie den Bildhauer an, der sich als Star eines kommenden Computerspiels zu erkennen gibt. In einem Anfall von Arbeitswut meißelt er Sues Konterfei in Stein. Die will wissen, ob die Arbeit ihn nicht durstig mache. Als er bejaht, sieht sie die Chance ihres Lebens: den Tausch Fusel gegen Zahnrad. Sue verläßt den Möchtegern-Steinmetz, um die Rezeptur für die Anti-Fledermauspaste in der Küche auszuprobieren. Sie wirft eine beliebige Zutat, z. B. Dino-Eier, in den Topf über dem Herd und erhält so ihre Paste.

Nachdem sie ihre Kochkünste unter Beweis gestellt hat, beschließt sie, sich noch etwas näher mit der Umgebung des Anwesens auseinanderzusetzen. Dazu kehrt sie zunächst zum Brunnen auf der rechten Seite der Villa zurück und entdeckt rechts eine kleine Holzbrücke. Der Pfad führt zu einer steilen Felstreppe, an deren Ende sie ein Motorboot mitsamt einem palavernden Affen vorfindet. Sobald sie sich bemerkbar macht, verschwindet der rote „Strampelanzug". Mit Hilfe der Drops gelingt es ihr, ihn anzulocken und anschließend per Fischköcher dingfest zu machen. Sue sammelt den vom Affen verlorenen Motorkolben ein und repariert damit das Boot.



Ein kleiner Grundkurs in Innenarchitektur

Die Bootsfahrt führt geradewegs in die Sümpfe und findet vor einem Werbeschild ein vorläufiges Ende. Um nicht die Orientierung zu verlieren, benutzt Sue die Karte vom Sumpfgebiet mit dem Reklameschild. Sie fährt rechts vom Schild in die Sümpfe, wählt wiederum den rechten Weg und gelangt so zu einer Blockhütte, die von zahlreichen, recht ekligen Fledermäusen belagert wird. Höchste Zeit für die Paste! Die Wirkung tritt sofort und völlig schmerzlos für die armen Tierchen ein. In der Blockhütte schnappt sie sich zunächst die Kettensäge, verschiebt die Holzkisten und eignet sich die Spitzhacke an. Dann postiert sie je einen Kristallelefanten auf den Kaminsims und den beiden Marmorsäulen.



Recht schlank der Typ

Ein Strahl erscheint aus dem Nichts und zeichnet ein Kreuz auf den Boden. Fleißig bearbeitet Sue die Stelle mit der Spitzhacke und gelangt so in den Besitz des Goldschatzes von Frederic Bruce und einer Rakete. Sie verläßt die Hütte und biegt rechts ab. Auf dem Baumstamm trifft sie auf Robin. Er schlägt ihr einen Deal vor: Sobald sie die Kapuzineräffchen auf dem Schiff von der Anwesenheit des Krokodils befreit, wird sich

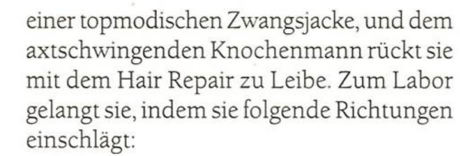
Bazooka Sue



Jetzt leistet das Äffchen wertvolle Dienste

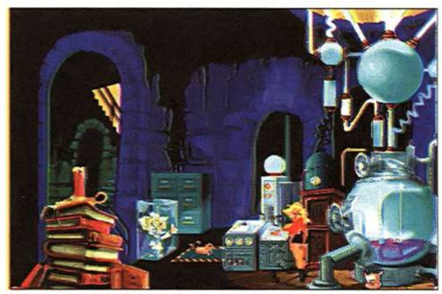
auch ihr gefangener Klettermaxe etwas kooperativer zeigen. Sue steigt wieder in ihr Boot, biegt an der nächsten Stelle links ein und fährt anschließend in Richtung des alten Raddampfers. Am Schiff wird sie bereits von einer Horde hüpfender Affen begrüßt. Bei einem Gespräch mit den Kapuzineraffen erfährt sie, daß sich das alte Krokodil im Verschlag verbarrikadiert hat. Eine Silvesterrakete später ist dieses Problem aus der Welt geschafft. Sue geht zum Boot und fährt zu Robin zurück (links, rechts). Der Baumstamm ist leer, also entscheidet sie sich, nach rechts weiterzuwandern, und landet an der Pforten eines Friedhofes, auf dem ein Großteil der Bruce-Sippe beerdigt zu sein scheint. Als sie weiter nach rechts geht und endlich die sagenumwobene Gruft gefunden hat, versperrt ihr ein dürrer Klappermann den Weg. In bester Horror-Manier versucht sie ihn mit der Kettensäge auseinanderzunehmen. Leider ist sie nicht schnell genug. Hinter einem lockeren Stein auf der Rückseite der Gruft entdeckt sie drei Stäbe, auf die sie die Zahnräder setzt. Zunächst ist keine Veränderung zu erkennen, doch als sie zur Vorderseite der Gruft geht - siehe da, der Vordereingang ist geöffnet. In der Gruft trifft Sue wieder auf eine Statue der wohl sehr narzißtisch veranlagten Bruce-Familie. Bei näherer Betrachtung der aus Stein gemeißelten Schrotflinte entdeckt sie einen Hebelmechanismus. Wieder einmal siegt die Neugier über den Verstand. Prompt öffnet sich eine Falltür unter ihren Füßen. Dank der guten Pufferleistung ihres Schinkens führt der Sturz zu keinen nennenswerten Schäden.

Das kleine vergitterte Fenster im Gewölbe ist für Sues Ausmaße deutlich unterdimensioniert, also beauftragt sie den Affen, durch das Gitter zu klettern und die Eisentür von außen zu öffnen. Die Tür führt zu einem labyrinthartig verzweigten System von Stegen. Auf ihrer Odyssee durch den Irrgarten trifft Sue auf einige Kreaturen. Den auf- und abhüpfenden Piranha catcht sie mit dem Köcher. Der zähnefletschenden Kartoffeln auf zwei Beinen verhilft sie mit dem roten Pulli zu einer topmodischen Zwangsjacke, und dem axtschwingenden Knochenmann rückt sie mit dem Hair Repair zu Leibe. Zum Labor gelangt sie, indem sie folgende Richtungen einschlägt:



1. West	**4. Ost**	**7. Süd**
2. West	**5. Ost**	**8. Ost**
3. Süd	**6. Süd**	**9. Ost**

Im Labor bekommt sie die Gelegenheit, ein Gespräch zwischen dem Pfarrer und dem Sheriff zu belauschen. Die Informationen speichert sie tief in ihrem Gedächtnis. Zunächst untersucht sie die Gerümpelkammer unterhalb der Treppe, wobei sie sich mit der Lampe tiefere Einblicke verschafft. Aus dem Waffenarsenal nimmt sie sich eine von den vielen „Kühlkanonen". Im links liegenden Nebenzimmer trifft sie auf Dr. Bruth und gewinnt wertvolle Erkenntnisse über das Klonen. Als nächstes legt sie das Händchen auf den Scanner. Prompt wird die Produktion auf geklonte Hände umgestellt. Dieser Vorfall verleitet Dr. Bruth zu der Annahme, daß jemand am Scanner herumgespielt haben muß, und er macht sich auf den Weg, den Übeltäter zu ermitteln. Auge in Auge mit Sue verbleiben ihm nur noch wenige Augenblicke, bis sie ihn mit der Eisblockpistole in die Winterstarre versetzt.



Auf Eis gelegt

Sie marschiert zur Klon-Maschine, legt den Schalter vom kleinen Kasten um und befreit auf diese Weise ihren heißbegehrten Lover Buzz, der einen äußerst unbelebten Eindruck macht. Mit Hilfe der Spritze, die sie auf dem Schreibtisch findet, und einer Tankfüllung Adrenalin vom Regal aus dem Labor kann sie Buzz wieder ein wenig Leben einhauchen. Um ihm eine Chance zu geben, seine Dankbarkeit zu demonstrieren, bittet Sue ihn, ihr zu helfen. Die Zerstörung des Computers oberhalb der Klon-Maschine ruft eine ganze Armee von Bruth-Klonen auf den Plan, die sich unaufhaltsam Swamp Rock nähert. Da kein Weg zu Buzz und den Gefangenen führt, klettert Sue auf die Draisine und fährt in die Stadt. Von der U-Bahn-Station aus geht sie in die Bar, um mit der Warners abzurechnen. Die Übungsstunde in der Villa macht sich bezahlt, und so gewinnt sie eine Stange Dynamit. Dank der



Mit viel Schwein zum Heldin: Bazooka Sue

Telefonkarte und des mittlerweile reparierten Telefons ruft Sue den Bankdirektor an. Sie schlägt sich durch die Büsche hinter der Telefonzelle und gelangt auf diese Weise zur Rückseite der Bank. Nachdem sie ihren Alabasterleib über die Leiter bewegt hat, stellt sie den Projektor auf den Kamin, verwendet das Handtuch als Leinwand, legt den Filmschnipsel ein und zweckentfremdet die elektrischen Schleimbeutel in der Isolierkanne als Energiequelle.

Beim Anblick der Horrorgestalt verläßt der Bankdirektor in wilder Panik seinen Arbeitsplatz. Sue betritt die Bank, geht zu den Schließfächern und öffnet das mittlere Fach in der zweiten Reihe von oben anhand der Zahlenkombination. Aufmerksam studiert sie die so erlangte Notiz. Sie bittet ihre ehemaligen Bandmitglieder, die sich wieder in ihrer Mülltonne versammelt haben, um Hilfe. Bei einer Stippvisite beim Tante Emma-Laden tauscht sie das Rabattmarkenbuch gegen ein Radio. Sie besteigt die Draisine, fährt zu der Brücke, die über den Säuresee führt, und plaziert das Dynamit auf den Gleisen. (Vorsicht: Die Stelle wird nicht angezeigt!)

Anschließend stattet sie der Radiostation einen Besuch ab, doch noch ist keiner von ihren swingenden Freunden eingetroffen. Deshalb geht sie noch einmal in die U-Bahn-Station und stellt das Radio in die U-Bahn. Mittlerweile hat sich ihre Band beim Radiosender eingefunden. Sie schnappt sich die Gitarre, und die Show beginnt. Nach einiger Zeit löst sich die Panzerglasscheibe in Wohlgefallen auf. Eine gestochene Gerade ins Gesicht der Radiosprecherin überzeugt die Dame, daß von nun an Sue das Sagen hat. Sie schaltet das Mikro ein, und die musikalisch berauschten Klone machen sich auf den Weg in den Säuresee. Zu guter Letzt stattet Sue dem Rathaus einen Besuch ab. Sie plaziert ihren Spielzeug-King-Kong auf dem Empire State Building. In der Kuppel findet sie die verborgenen Schuldscheine. Als Sue das Rathaus verläßt, wird sie bereits von der jubelnden Menge begrüßt. Ende gut - alles gut!



Fallen Haven

Mit diesem Spiel landete Interactive Magic, die Firma von „Wild“ Bill Stealey, einen Überraschungserfolg im hart umkämpften Strategiesektor. Die spannende Mischung aus Echtzeit und Rundengameplay stellt eine wohltuende Abwechslung zum gegenwärtigen Echtzeit-Einerlei dar. Mit unserer Komplettlösung sollte es jedem Strategen möglich sein, die Partei seiner Wahl zum Sieg zu führen. Der Spieler hat die Wahl, ob er im Namen der Tauraner für eine Untat am tauranischen Volk Rache nimmt, oder aber für das Überleben der Menschen auf dem Planeten Haven eintreten will.

Der Spielablauf

Das Spiel ist in zwei nacheinander ablaufende Abschnitte gegliedert. Einerseits werden die eigenen Provinzen weiter ausgebaut, andererseits neue Provinzen erobert. Nur mit einer gut funktionierenden Infrastruktur stehen der Armee stets die benötigten Ressourcen zur Verfügung.

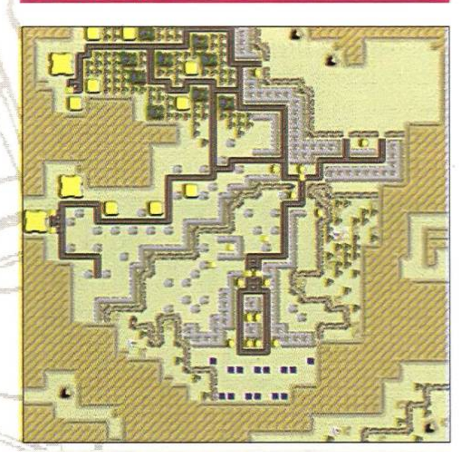
Der Ausbau der Basis dient der Verteidigung und dem Erwirtschaften dieser Ressourcen. Die Ressourcen sind in drei Bereiche unterteilt: Geld (Credits), Energie und Forschung. Für jeden Bereich steht ein Gebäude zur Verfügung, das je Provinz maximal zehnmal vorhanden sein darf. Wie viele Ressourcen die einzelnen Gebäude produzieren, hängt vom Reichtum der einzelnen Provinzen ab.

Eine Provinz gilt meist dann als erobert, wenn alle gegnerischen Einheiten zerstört oder vertrieben wurden. In den Sondermissionen gilt es häufig, ein spezielles Ziel auszuschalten, um die Provinz zu erobern. Im Gegenzug erhält der Spieler hier kleine Bonusgeschenke wie neue Einheiten, Geld oder Forschungspunkte. Die Provinzen der Menschen sind blau gefärbt, tauranische Provinzen rot. Die neutralen Provinzen sind in dezentem Grau gehalten. Gebiete, die Sondermissionen enthalten, werden durch ein „X“ gekennzeichnet. Um das Spiel zu gewinnen, muß die gegnerische Hauptprovinz erobert werden, die durch das Symbol der jeweiligen Seite markiert ist.

Die Sondermissionen

Ob sich der Spieler für die Seite der Menschen oder die der Tauraner entscheidet, spielt für den Verlauf keine Rolle. In beiden Fällen startet er im Süden der Karte, während der Gegner im Norden in der Provinz Chaos sitzt. Die Grundstruktur der einzelnen Missionen ist somit für beide Seiten gleich.
Zur Erfüllung einer der Sondermissionen gibt es nur jeweils eine Chance. Anschließend ist es zwar noch möglich, die Provinz auf herkömmliche Art und Weise zu erobern, der mit der Mission verbundene Bonus und die Extras sind durch den Fehlversuch aber verwirkt. Bevor man also Truppentransporter in ein Missionsgebiet schickt, sollte man auf jeden Fall abspeichern. Abgesehen davon kann nur betont werden, daß vorherige gute Planung und eine sehr aufmerksame Untersuchung des Einsatzgebiets viele Enttäuschungen ersparen kann.

Mission Alpha


Bei erfolgreichem Abschluß winken ein paar Eliteeinheiten als Belohnung

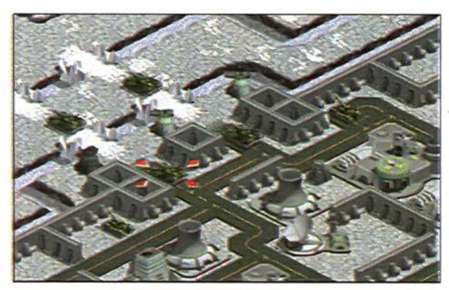
Veteranentruppen liegen am südlichen Rand der Provinz „Eagle Nest“ unter feindlichem Beschuß. Die eigenen Armeen sollen sich den Veteranen anschließen und gemeinsam den Raketenwerfer im Zentrum des Gebietes zerstören.


Sobald dieser Raketenwerfer zerstört ist, gilt die Mission als erfüllt

Um die feindlichen Truppen von den Veteranentruppen fernzuhalten, landet das Transportschiff am nordöstlichen Eingang der Basis. Sofort wird der nahe liegende Geschützturm unter Beschuß genommen, da jeder seiner Treffer eine der eigenen Einheiten vernichtet. Mit sieben der acht zu den Veteranen gehörenden Squad-Einheiten werden nun die südlichen Türme ausgeschaltet, während die achte am westlich des Eingangs gelegenen Graben einen Durchgang durch das Mauerwerk schießt. Notfalls kann der eine oder andere Panzer dabei Hilfe leisten. Mit den verbliebenen Veteranen-Tanks wird jetzt die Aufmerksamkeit des Gegners auf den Haupteingang gelenkt, während zwei bis drei der gleichen Einheiten durch das Loch im Mauerwerk schlüpfen. Eine der Einheiten am Haupteingang sollte aber immer näher am Raketenwerfer stehen als die westlich des Eingangs gelegenen,

sonsten nimmt der Raketenwerfer diese zuerst unter Beschuß. Fällt der Gegner auf das Täuschungsmanöver herein, dürfte es kein Problem sein, mit den durch das Mauerwerk geschlüpften Panzern innerhalb von drei bis vier Runden den Raketenwerfer auszuschalten. Ohne große Verluste hingenommen zu haben, ist die Mission somit erfüllt, und die Veteranentruppen stehen fortan zur Verfügung. Nebenbei erlangen die Menschen nach dieser Mission die Fähigkeit, Artillerie herzustellen.

Mission Beta



In Milos haben sich einige Bewohner entschieden, die Tauraner zu unterstützen

In der Provinz Milos soll ein Labor zerstört werden, dessen Wissenschaftler für den Gegner arbeiten. Das Labor liegt zentral inmitten der gegnerischen Basis.



Das unterwanderte Labor soll zerstört werden

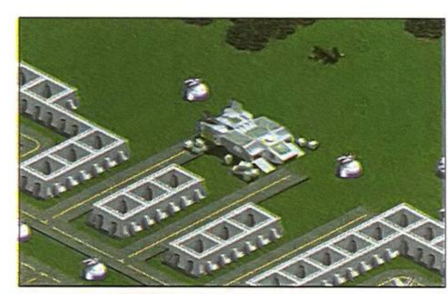
Die Anlage verfügt nur über zwei Durchgänge, die ins Innere der Basis führen. Der eine befindet sich in der südöstlichsten Ecke der Gegend, der andere in der entgegengesetzten Ecke im Nordwesten. Um die Provinz anzugreifen, sollten mindestens zwei voll beladene Transporter zur Verfügung stehen, jeweils einer für jeden Eingang.
Die im Nordwesten gelandeten Truppen (die übrigens aus den stärkeren Einheiten bestehen sollten) verteidigen sich in der ersten Runde zunächst nur, um nach einem „Scheinangriff" der südöstlichen Abteilung in der zweiten Runde ins Zentrum der Basis vorzudringen. Artillerie, „bewacht" von mehreren Panzern, ist in dieser unwegsamen Provinz der Schlüssel zum Erfolg. Haben die nordwestlichen Armeen alle Türme und gegnerischen Einheiten auf ihrem Weg zum Zentrum ausgeschaltet, nimmt die Artillerie das Labor aus sicherer Entfernung unter Beschuß, während die südöstlichen Truppen versuchen, die Gegner vom tatsächlichen Schauplatz fernzuhalten. Ist das Labor zerstört, werden 5000 Forschungspunkte gutgeschrieben, und es ist möglich, Grav Tanks herzustellen.

Mission Gamma



In Kinabal lagern wichtige Ressourcen

In der Provinz Kinabal sind alle Einheiten und Türme zu vernichten, ohne daß dabei auch nur ein Gebäude zu Schaden kommt. Aus diesem Grund sollte Artillerie nur im Hinterland eingesetzt werden, um die dortigen Gegner auszuschalten.



Der nördliche Zugang der Basis

Mindestens drei mit schweren Einheiten beladene Transporter nehmen diese Mission in Angriff. Die Transporter landen jeweils am nördlichen und am westlichen Eingang der Basis, der dritte landet im Hinterland, möglichst nahe an vielen gegnerischen Einheiten.



Der Gegner leistet massive Gegenwehr

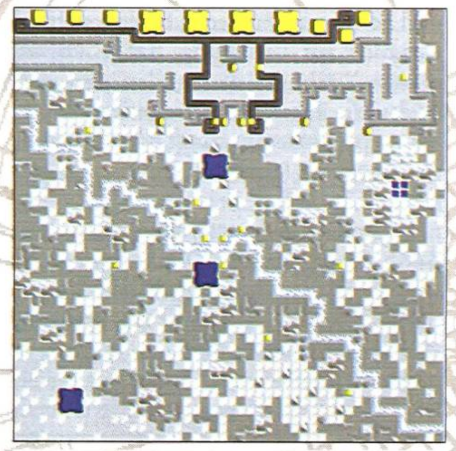
Die im Hinterland gelandeten Truppen versuchen, möglichst viele Gegner auszuschalten und den übrigen Truppen damit den Rücken freizuhalten. Die im Norden gelandeten Truppen sind dafür zuständig, alle Gegner und Türme in Reichweite auszuschalten. Die Türme haben aufgrund ihrer hohen Schußkraft Vorrang.



Der westliche Zugang

Das gleiche gilt für die Truppen im Westen, jedoch müssen diese vorsichtiger sein, da die Türme nahe den Gebäuden stehen und viele gegnerische Einheiten hinter den Mauern Schutz suchen. Keine der eigenen Einheiten sollte ins Innere der Basis vordringen, da gegnerischer Beschuß ebenfalls Gebäude zerstören kann und die Mission somit zum Scheitern bringt. Erst wenn alle Möglichkeiten ausgeschöpft wurden, sich der Gegner schon im Hinterland zu entledigen, stoßen einzelne Panzer gezielt ins Innere der Basis vor, um sich der verbliebenen Gegner anzunehmen. Natürlich suchen sie sich dabei einen möglichst offenen, von wenigen Gebäuden gesäumten Weg. Die restlichen Armeen befinden sich überwiegend in der Nähe von Gebäuden, die selbst Einheiten herstellen.

Mission Delta



In Cagnuck ist eine Befreiungsaktion nötig


Die Spezialeinheiten können sich nicht aus eigener Kraft in Sicherheit bringen

Erneut liegen Spezialeinheiten in einer ausweglosen Situation unter Beschuß. Alle gegnerischen Einheiten, die sich in der Provinz Canuck befinden, sollen ausgeschaltet werden, um die eigenen Leute vor der Vernichtung zu bewahren.

In der Nähe der Basis bieten sich nur zwei Landemöglichkeiten, die eine direkt vor dem westlichen Eingang, die andere etwas weiter südlich am Flußübergang. Beide sollten genutzt werden, ansonsten reiben feindliche Raketenwerfer die Einheiten auf dem langen Weg zur Basis auf. Für den Kampfeinsatz eignet sich vor allem die Artillerie. Die Spezialeinheiten befinden sich im Westen der Karte, etwas unterhalb des letzten Geschützturms. Da sie von natürlichen Hindernissen umschlossen sind, können sie außer der Zerstörung besagten Turms und einiger weniger Einheiten in Reichweite nichts zum Gelingen beitragen.


Die Landung vor dem Westeingang der Basis

Die direkt vor der Basis in Stellung gegangenen Einheiten versuchen einerseits, die Verteidigungstürme und Einheiten vor der Basis auszuschalten, andererseits „säubern" sie den Weg zum Flußübergang für die nachrückenden Truppen. Für diese stellen Artillerieeinheiten des Gegners das primäre Ziel dar, da sie im unwegsamen Gelände Vorteile haben.


Die Landung vor dem Westeingang der Basis



Während sich die an der Basis vorhandenen Armeen nun der übrig gebliebenen Türme und Einheiten im Inneren annehmen, durchsuchen die nachrückenden Truppen das Hinterland. Vor dem Angriff sollte das Umland sorgfältig abgegrast werden, da die Gegner aufgrund ähnlicher Farben im Felsland nur schwer zu sehen sind.

Die Hauptprovinz Chaos


Der Stammsitz des Gegners

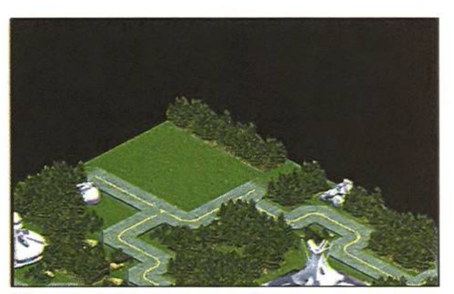
Die Hauptbasis des Gegners überzieht die gesamte Provinz Chaos. Um diese in einem Zug zu erobern, werden mindestens drei Transporter mit den jeweils schwersten Panzer- und Artillerieeinheiten benötigt. Da nur vor den beiden Landungsschiffe produzierenden Fabriken des Gegners die Möglichkeit zur Landung besteht, schaffen zuvor ein paar Atomraketen etwas Platz. Das beste Ziel für diesen Angriff ist das gegnerische Hauptquartier in der nordwestlichsten Ecke der Basis.


An dieser Stelle wird etwas Platz gebraucht

Der atomare Beschuß hat einen günstigen Nebeneffekt, denn es werden auch etliche Türme ausgeschaltet. Aufgrund der zentralen Lage stellt die Produktionsstätte von Schwebeeinheiten ebenfalls ein gutes Ziel dar.


Wenn schon die Raketen fliegen, kann auch gleich die Fabrik demontiert werden

Den größten Vorteil bringt es, sich mit Hilfe zweier Raketen Platz für vier Landungsschiffe zu schaffen. Ist das Hauptquartier ausgeschaltet, ist es trotz alledem nur mög-


Selbst nach der Beseitigung des Hauptquartiers geht es sehr eng zu

lich, die Truppen einzeln aus dem Schiff zu holen und sie eine nach der anderen in Richtung der Ziele zu bewegen.

Schwere Panzer sollten immer direkt vor Türmen ausgeladen werden, da die gegnerische Artillerie dank der unberechenbaren Streuung nicht selten dafür sorgt, daß die Türme zerstört werden. Schwere Panzer, Artillerie und Türme stellen die primären Ziele der eigenen Angriffe dar. Verfügen die eigenen Einheiten erst einmal über etwas mehr Bewegungsfreiheit, werden sie zu den wenigen größeren Plätzen gezogen. Nun haben die Gegner mit den eingeschränkten Schuß- und Bewegungsmöglichkeiten zu kämpfen, während die eigene Artillerie herannahende Feindeinheiten schon von weitem bekämpft. Ist ein Großteil (mind. zehn Einheiten) der gegnerischen Armee ausgeschaltet, macht sich der Kampfverband auf, um die verbliebenen Truppen aufzustöbern.

Die übrigen Provinzen

In den einzelnen Provinzen stößt man auf jeweils unterschiedliche Vorbedingungen. Die Truppenstärke des Gegners variiert abhängig vom Zeitpunkt, an dem man dort eintrifft. Es lohnt sich in jedem Fall, den vom Radarsystem gelieferten Informationen größte Beachtung zu schenken.

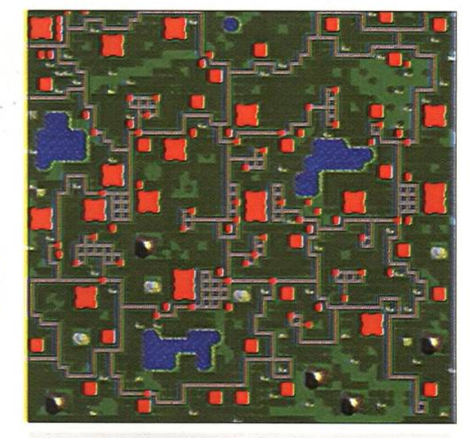
Haven

Um besser geschützt zu sein, sollte das südlich der Basis liegende Waldstück in die Basis einbezogen werden. Es bietet Schutz vor Angriffen aus dem Norden und konzentriert diese auf die Eingänge.
Um die Seeseite vor Angriffen durch Schwebeeinheiten zu schützen, werden hier Mauern und Türme errichtet. Für den Notfall sollten Schwebeeinheiten in der Nähe stehen, die denen des Gegners Paroli bieten. Für den übrigen Bereich stellen Panzer und hinter den Mauern positionierte Artillerieeinheiten die beste Wahl dar.


Hier liegt die Hauptprovinz, in der alles beginnt

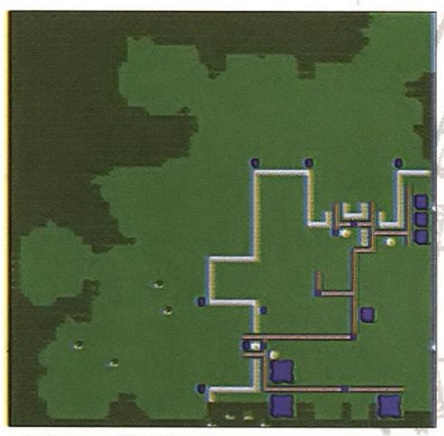
Snake River

Die gegnerische Basis erstreckt sich über den Norden des Gebiets. An ihr entlang verläuft ein Fluß, der sich vom Ostende über die gesamte Karte schlängelt. Er stellt dank zahlreicher Übergänge kein großes Hindernis dar, erst an der Basis wird er zum Problem, denn dort bilden die Übergänge gleichzeitig die Eingänge des Stützpunkts und ermöglichen damit nur jeweils einer Einheit das Passieren. Das Innere der Basis ist verbaut, somit muß man sich mit den schmalen Eingängen abfinden. Während Panzer den direkten Angriff auf die Eingänge durchführen, beharkt die Artillerie im Schutz der Böschungen das Innere der Basis. Einheiten mit großer Beweglichkeit sollten jede Möglichkeit ausnutzen, hinter die Mauern der Anlage zu gelangen.


Bei erfolgreichem Abschluß winken ein paar Eliteeinheiten als Belohnung

Point Harbour

Die Basis und große Waldflächen machen mehr als fünfzig Prozent der Gesamtfläche aus. Im Südosten besetzt der Stützpunkt ein Viertel des Raums, bietet aber aufgrund dieser Größe zahlreiche Landemöglichkeiten. Daß der Südwestteil vollständig durch Wald verbaut ist, stört nur wenig, bieten sich doch direkt vor der Basis ohnehin die besten Angriffspunkte. Die im Norden und Westen liegenden Eingänge sind leicht nach innen versetzt, dadurch haben die Verteidiger hier einen guten Flankenschutz. Eine Landung in der Basis bietet die größten Vorteile, weitere Einheiten sollten einen Durchgang durch das Mauerwerk schaffen, um die gut bewachten Eingänge zu umgehen und dem Gegner anschließend in den Rücken zu fallen. Panzer und Einheiten mit hoher Beweglichkeit verzeichnen die meisten Vorteile für sich.


Viel Platz zum Ausbau der Basis

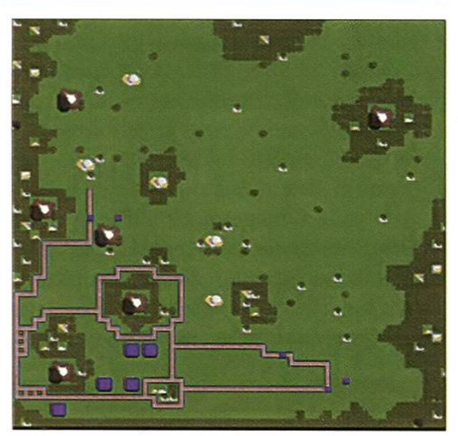
Ayden


Herr der Meere

Umringt von fünf großen Seen, liegt die Basis im Mittelpunkt der Provinz Ayden. Von der West- und Ostseite ist sie nur über Brücken erreichbar, der Westeingang bietet aber große Landeflächen. Schwebeeinheiten bleibt die Möglichkeit vorbehalten, sich zwischen den Eingängen zu

bewegen. Die fünf Seen sorgen dafür, daß Bodeneinheiten in ihrer Wirkung auf die jeweiligen Landegebiete festgelegt bleiben. Schwebeeinheiten können gut von der nördlichen Seeseite in die Basis vordringen. Sie ist schlecht gesichert und bietet viel Bewegungsfreiraum. Vor ihr gibt es nur wenige Hindernisse, die Schutz bieten, Artillerie ist bestenfalls als Nachhut sinnvoll. Der beste Weg ist, innerhalb der Basis zu landen. Hier sind die Einheiten vor den Türmen geschützt, und Artillerie findet reichlich Deckung.

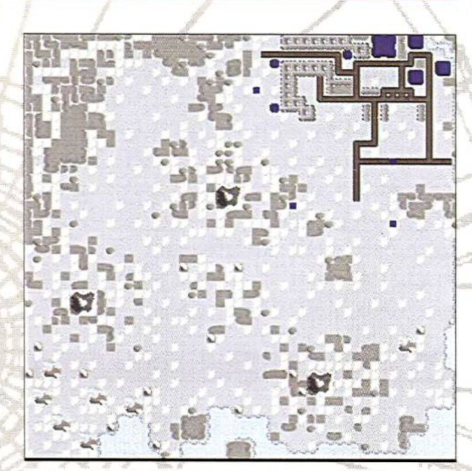
High Point



Trotz großer Freiräume bietet die Waldlandschaft reichlich Deckung

Die Provinz High Point wirkt durch ihre großzügigen Platzverhältnisse wie ein einziges Schlachtfeld. Der Gegner hat im Nordwesten eine weitläufige Basis, die jeweils im Osten und Westen über einen Eingang verfügt. Nahezu überall ist Platz zum Landen vorhanden, viele kleine Wäldchen und Gesteinsbrocken bieten guten Schutz vor Beschuß. Die Verteidigungsstärke beider Eingänge ist nahezu identisch, durch Artillerie unterstützte Panzer haben die besten Chancen.

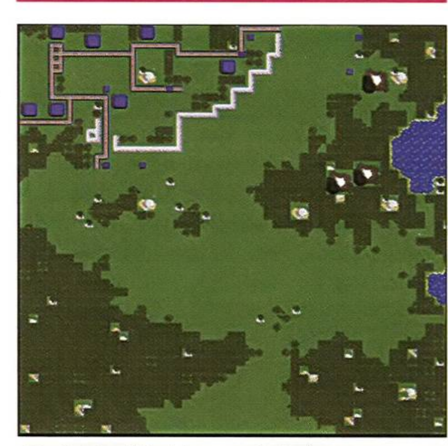
Cartasone



Winter in Cartasone

Die Struktur der Gegend ist der in High Point sehr ähnlich. Die Basis hat ihren Sitz im Nordosten, weiter südlich zieht sich ein schmaler See entlang der Ränder. Am Südeingang finden die Einheiten bessere Angriffsbedingungen vor, der Westeingang bietet nur wenig Deckung und ist besser gesichert. Die vielen kleinen Wäldchen reichen nur im Süden bis an die Basis. Während Panzer direkt auf den Eingang zupreschen, kann Artillerie die Türme an den Eingängen und Feindeinheiten im Hinterland bekämpfen.

Elkin



Die Provinz Elkin bietet wenig Deckung

Die Basis im Nordwesten wird durch einen Wall aus Bäumen geschützt, durch eine zusätzliche Mauer sind die Gegner relativ sicher. Der südöstliche Eingang bietet den meisten Platz zum Landen der Transportschiffe, vor dem Südeingang verhindern weitere Baumwälle schnelles Vorankommen. In der Nähe der Basis gibt es keine Deckung, Panzer sollten die Eingänge einfach durchbrechen. Läßt man ein Transportschiff innerhalb der Basis landen, können die Eingänge aus zwei Richtungen beschossen werden.

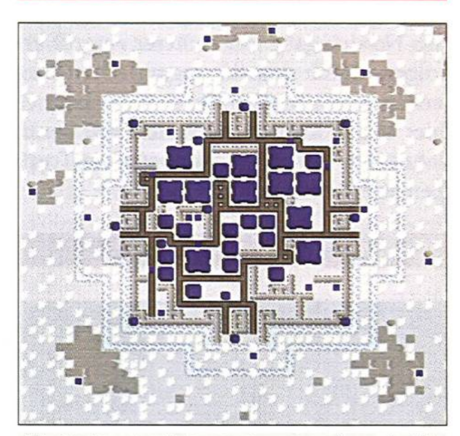
Sparta

Von einem Fluß umgeben, sitzt die gegnerische Produktionsstätte im Nordosten der Gegend. Der Fluß mündet im Süden der Basis in einen See. An dieser Stelle ist der Stützpunkt schlecht gesichert. Schwebeeinheiten können hier ohne große Probleme einfallen und den Gegner im Schutz der Gebäude bekämpfen. Während sich direkt an den Flußübergängen keine Deckung bietet, findet die Artillerie entlang des Flußlaufs genügend Schutz, um ohne große Gefahren zu agieren. Geräumiges Terrain innerhalb der Basis bietet gute Chancen für einen Direkteinfall und ist somit eine Alternative zur Seetaktik.



Die schlecht gesicherte Seeseite bietet sich für den Angriff an

Rock Castle



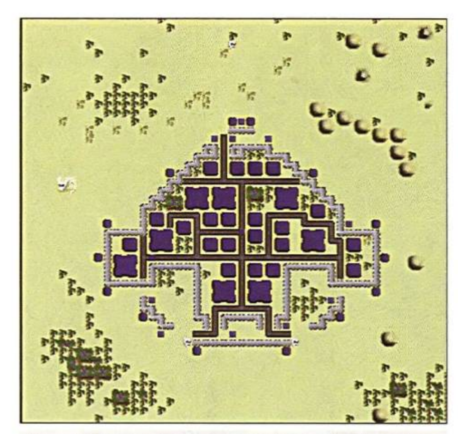
Die Struktur der Festung erinnert an eine mittelalterliche Burg

Im Zentrum der Karte steht eine Festung, die wie eine altertümliche Wasserburg aufgebaut ist. Zwei parallel verlaufende Flüsse führen um die gesamte Basis. Die Eingänge sind in alle vier Himmelsrichtungen verteilt und nur durch Flußübergänge erreichbar. Jeweils zwei Brükken über jeden Fluß ermöglichen vor jedem Eingang die Überquerung. Die Übergänge befinden sich in freier Landschaft und lassen die eigenen Einheiten schutzlos dastehen. Hier haben Schwebeeinheiten große Vorteile. Sie können direkt zu den Eingängen vorstoßen und sich dabei im Schutz der Mauer bewegen. Das Innere der Basis ist verbaut, ein Direkteinfall bleibt somit ausgeschlossen. Während Schwebeeinheiten langsam vorstoßen, kann die Artillerie Eingangsbereiche und Geschütztürme bombardieren.

Delos

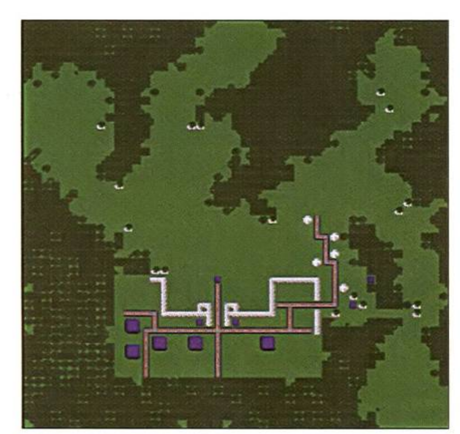
Die Basis steht wie ein Keil inmitten der Wüste. Eine große Anzahl Türme und der verzweigte Mauerbau gewähren der Anlage reichlich Schutz. Direkt vor den Eingängen ist viel Platz zum Landen, Artillerie ist dem Gegner hier jedoch ausge-

Fallen Haven


Viele Türme und schwer erreichbare Zugänge komplizieren die Eroberung

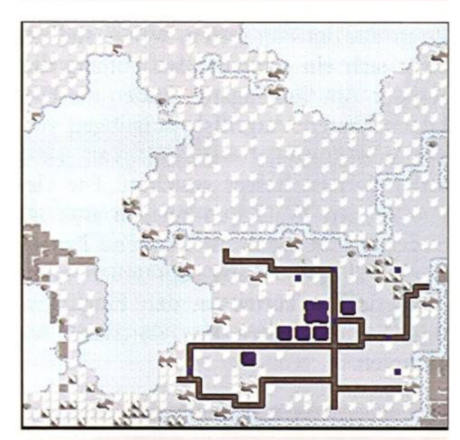
liefert. Der Südeingang bietet sich für einen Panzervorstoß an, gleichzeitig kann am Nordeingang ein weiterer Angriff erfolgen, durch den die gegnerischen Einheiten geteilt werden. Da sich der Gegner hier in alle Richtungen verteidigen kann, lohnt der Versuch nur mit starken Truppenverbänden.

Norwood


Norwood könnte auch Sherwood heißen. Nur: Wo ist Robin Hood?

Riesige Wälder bestimmen das Terrain in Norwood. Die Basis im Zentrum der Provinz ist fast völlig von Bäumen eingeschlossen und nur über schmale Zuwege zu erreichen. Platz zum Landen mehrerer Schiffe ist nur im Norden. Hier bietet sich gerade genug Raum, um einen geordneten Angriff zu führen. Die Lichtungen der Wälder sind alle in Richtung Basis geöffnet und bieten keine Deckung. Ein fingierter Angriff am besonders engen Osteingang mit anschließendem Hauptangriff aus dem Norden stellt die wohl beste Lösung dar. Am Osteingang versucht Artillerie die Gegner im Zaum zu halten, während die nördlichen Armeen versuchen, die Basis zu stürmen. Anschließend löschen sie die übrigen Gegner aus dem Hinterhalt aus.

Marshall


Gletscher und eisiges Wasser kennzeichnen die Provinz Marshall

Zwei durch einen Fluß verbundene Seen teilen den Westen vom Nordosten. Ein weiterer Fluß, der vom westlichen See zur Ostkante der Karte führt und sich um die Südostecke schlängelt, trennt die dortige Basis vom Rest der Karte. Das Hinterland ist sehr flach und bietet keine Möglichkeiten zum Schutz der Einheiten. Um in die Basis zu gelangen, muß eine Brücke nördlich von ihr passiert werden. Eine Landung innerhalb der Basis umgeht dieses Hindernis und bietet die besten Erfolgsaussichten. Ein Angriff mit Schwebeeinheiten über den westlichen See stellt eine gute Alternative dar.

Aberdeen


Aberdeen wird von zwei Flüssen geteilt

Bei einem Angriff aus dem Hinterland müssen große Wegstrecken in Kauf genommen werden. Im Nordosten der Basis findet sich genug Platz zum Landen der Schiffe, Felsen und Bäume bieten der Artillerie guten Schutz. Die kleinen Eingänge im Süden und Westen sind schlecht gesichert, Panzer dringen schnell in die Basis vor.

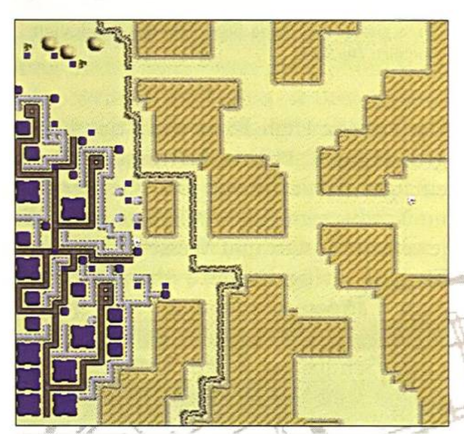
Roanake

Zahlreiche mit Flüssen verbundene Seen erstrecken sich über das gesamte Gebiet.


Die Basis hat nur einen Eingang

Die Basis im Nordwesten bietet genug Freiraum, die mit langen Umwegen verbundenen Landeplätze im Hinterland außer acht zu lassen.
Panzer sollten den Angriff auf den Eingang anführen, Artillerie leistet aus dem Rückraum Unterstützung. Ist der im Süden liegende Eingang erobert, stürmen die Einheiten auseinander und bekämpfen die restlichen Gegner. Zusätzlich ermöglichen die schlecht gesicherten Flanken der Basis einen Einfall durch das Mauerwerk.

Creedmoor

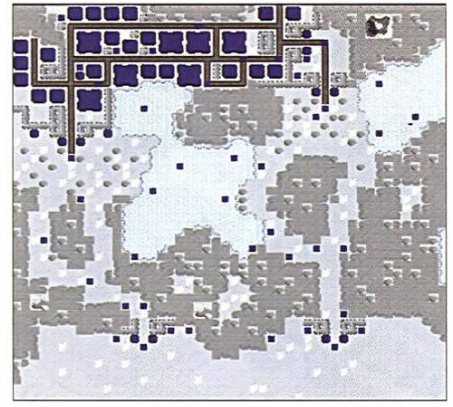

Starke Panzerverbände an den Eingängen sichern den Erfolg

Mit Ausnahme schmaler Gänge ist der gesamte Osten von Felsen bedeckt, ein Graben schützt die im Westen liegende Basis zusätzlich vor Übergriffen. Die Transporter landen am besten direkt vor den Eingängen im Westen und Norden, ein Umweg durch die Felsgänge birgt unnötige Risiken und kostet viel Zeit. Mit großen Panzerverbänden werden die Eingänge angegriffen. Die eigene Artillerie kümmert sich zunächst um die gegnerische, verbirgt sich mangels Deckung aber stets hinter den Panzern.

Garland

Spätestens bei drei Transportern muß auf die Flächen ganz im Süden ausgewichen werden. An der westlichen Einbuch-





Die Basis hat vorgelagerte Stützpunkte

tung des großen Sees findet sich eine Landefläche, die den Beschuß des linken Eingangs ermöglicht. Direkt hinter den Mauern des rechten Eingangs kann ein weiterer Transporter gelandet werden. Vor den Türmen geschützt, ist es möglich, dem Gegner an beiden Eingängen in den Rücken zu fallen. Um die Kontrahenten auf den Seen zu erreichen, sollten Schwebeeinheiten zum Einsatz kommen.

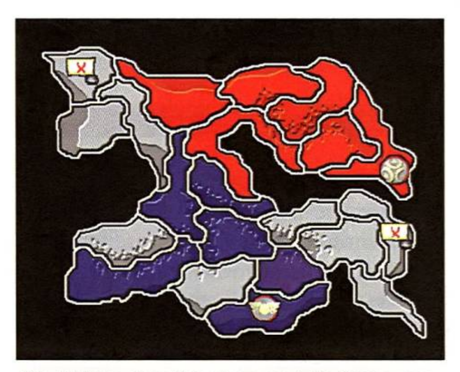
Strategien und Taktiken

Die Forschung

Um die vorhandenen Baumöglichkeiten für Forschung und die Erwirtschaftung von Geld nutzen zu können, hat die Erforschung der Energieeffizienz Vorrang. Während der ersten Kämpfe sind die Gegner meistens in der Lage, die eigenen Einheiten schon in der ersten Runde mit nur einem Treffer zu vernichten. Um dem Gegner bald ebenbürtig zu sein, sollte der Verbesserung der Waffeneffizienz anfangs eine übergeordnete Rolle zufallen. Das Erforschen der Beweglichkeit erhöht die Anzahl der Schußmöglichkeiten und erweitert den Bewegungsradius.
Um dem Gegner keinen zu großen Vorsprung in den einzelnen Bereichen zu lassen, insbesondere dem Raketenbau und der Raketenabwehr, sollte kein Bereich den anderen um mehr als ein Drittel übersteigen. Ansonsten bleibt beispielsweise die Raketenabwehr gegen die fortschrittlichen Sprengkörper des Gegners wirkungslos, und die eigenen Raketen werden ausnahmslos abgefangen. Haben Energie, Waffenwirksamkeit, Feuerrate und die Beweglichkeit die vierte Ausbaustufe erreicht, sollten alle Bereiche fortan gleichmäßig erforscht werden. Natürlich gibt es Ausnahmen: Tritt zum Beispiel das vorher erwähnte Unheil ein, daß Raketen und Raketenabwehr wirkungslos bleiben, sollte das Hauptaugenmerk auf diesem Bereich liegen.

Strategisches Erobern

Die anfängliche Eroberung der Provinzen sollte eine Schneise von Haven über Eagle Nest, High Point, Rock Castle bis hin zu Sparta bilden.



Die Bildung einer Schneise grenzt die Ressourcen des Gegners ein

Somit wird der Gegner erst einmal von den Ressourcen in den unteren, neutralen Provinzen abgeschnitten, da er die eigenen Provinzen zwar unabhängig von seinen Grenzen angreifen kann, neutrale Provinzen jedoch auch nur von den eigenen Grenzen aus erobert. Ist die Provinz High Point erreicht, lohnt sich ein Abstecher zur Provinz Milos. Sie ist die reichste in der näheren Umgebung und wird nur von wenigen Einheiten bewacht. Der zusätzliche Missionsbonus bringt außerdem gewaltige Vorteile. Um dem Gegner keinen zu großen Vorsprung zu lassen, sollte dieses Ziel aber spätestens in der zwanzigsten Runde erreicht sein. Besagte „Schneise" sollte bis zur fünfzigsten Runde errichtet sein, ansonsten ist der Gegner bis zu den zu schützenden Provinzen vorgedrungen und erschwert diese Taktik um ein vielfaches. Zu diesem Zeitpunkt tummeln sich in den gegnerischen Provinzen meist schon dreißig bis vierzig Einheiten. War das Vorhaben erfolgreich, kümmert man sich in den nächsten Runden erst einmal um eine ausreichende Verteidigung der Provinzen. Da Rock Castle und Sparta am häufigsten angegriffen werden, bedürfen sie einer besonders starken Verteidigungsanlage. Ist auch das erledigt, macht man sich zuerst daran, alle neutralen Provinzen im unteren Bereich zu erobern, bevor die eigenen Truppen vom Westen ausgehend ins Feindesland einfallen.

Eroberung vor Ausbau

Obwohl dem Ausbau der bereits besetzten Provinzen mit der Maximalzahl der Energie, Geld und Forschungspunkte produzierenden Fabriken prinzipiell eine hervorragende Bedeutung zukommt, sollte die Eroberung neutraler Provinzen immer Vorrang haben, denn so wird dem Gegner der Zugriff erschwert, und auf Dauer ergibt sich in jedem Fall ein Übergewicht an Produktionsmitteln.

Ressourcen sparsam einsetzen

Bei den Eroberungsversuchen zu Beginn des Spiels sollten möglichst nicht zu viele Einheiten eingesetzt werden, denn schon wenig später stehen bessere und stärkere Truppen zur Verfügung, für welche die Credits besser angelegt sind. Von daher kann es sich als lohnender Schachzug erweisen, gleich am Anfang die Mission Alpha anzugehen, denn im Erfolgsfall stoßen gute Veteraneneinheiten zum eigenen Heer und machen die Massenproduktion minderwertiger Einheiten erst einmal unnötig.

Sicherheitsmaßnahmen nicht vergessen!

Ungefähr ab der dreißigsten Runde sollten alle im Inneren des kontrollierten Bereichs liegenden Provinzen über Rake-

TECHNOLOGIE
gleichmäßig
Forschungs-Ergebnisse: 190 FPs
Halt
Fortschritt
Level
Energie Effizienz 1
Auswirkung auf alle Anlagen. Reduziert Energieverbrauch.
Verteid. Technologie 1
Auswirkung auf alle Anlagen und Einheiten. Verbessert Verteidigung.
Beweglichkeit d. Einheiten 1
Auswirkung auf alle Einheiten. Verbessert APs.
Waffen-Wirksamkeit 1
Auswirkung auf alle Einheiten. Verbessert Waffen-Wirksamkeit.
Feuer-Rate 1
Auswirkung auf alle Einheiten. Erhöht Schuß-Anzahl pro Zug.
Raketenbau 1
Verbessert Nuklearraketen-Genauigkeit und Antiraketen-Effizienz.

Nur über die Forschung können die eigenen Einheiten verbessert werden

tenabwehr verfügen; in Grenzprovinzen empfiehlt sich außerdem Radar, um die Gegnerstärke in zu erobernden Gebieten einschätzen zu können. Ungefähr von diesem Zeitpunkt an lohnt es sich auch, Atomraketen als „Räumer" einzusetzen.

Stadtsanierung

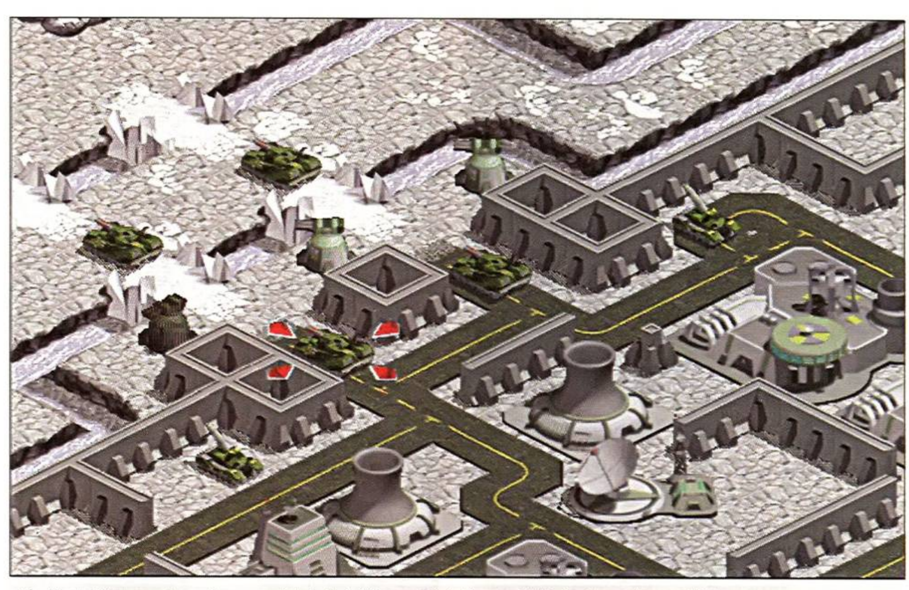
Geschütztürme innerhalb eroberter Basisanlagen können getrost abgerissen werden. Sie lenken das gegnerische Feuer unnötig ins Innere der Basis und verursachen somit bei Beschädigung der umliegenden Einrichtungen hohe Reparaturkosten. Es ist besser, stark verteidigte Eingänge zu errichten. Dort lassen sich die Gegner erfolgreicher bekämpfen, und die eigenen Einheiten sind aufgrund der geringeren Notwendigkeit, die Kräfte aufzuteilen, wirkungsvoller einzusetzen.

Keine „Marktplätze"!

Um den Gegner auf die Eingänge zu lenken, müssen alle freien Bereiche, die sich innerhalb der Basis befinden und die größer als neun Quadratfelder sind, mit Mauerstücken „gefüllt" werden. Sonst besteht die Gefahr, daß gegnerische Transportschiffe auf diesem „Marktplatz" innerhalb der eigenen Basis landen.

Konzentration der Kapazitäten

Verfügt die eigene Armee über mehr als drei Transportschiffe, können alle Einheiten produzierenden Gebäude mit Ausnahme jener in der Hauptprovinz abgerissen werden; Transporte bringen den Nachschub genauso schnell in die erwünschte Provinz. Um nicht ins Minus zu geraten, sollte die Hauptprovinz viel Geld erwirtschaften. Natürlich kann jede beliebige Provinz zur Hauptprovinz werden, sofern sie die Anforderungen erfüllt. Sie sollte gut verteidigt sein, denn ein Verlust würde einer endgültigen Niederlage gleichkommen. Nebenbei hat diese Vorgehensweise den Vorteil, daß dem Gegner keine Produktionskapazitäten für Einheiten in die Hände fallen, falls er eine der anderen Provinzen erobert.



Die Verteidigung eines Zugangs ist bei richtigem Einheitenverhältnis doppelt so effizient

Sichern der Eingänge

Es ist wichtig, daß hinter jedem Eingang der eigenen Basis mindestens eine Artillerieeinheit steht. Ist dies nicht der Fall, löscht die gegnerische Artillerie die zur Verteidigung aufgebauten Einheiten aus, bevor diese auch nur die Möglichkeit haben, einen gezielten Schuß abzugeben. Optimal ist ein Zwei-zu-eins-Verhältnis zwischen Einheiten mit starken, direkt feuernden Waffen und solchen, die über Hindernisse schießen können (z.B. vier Panzer und zwei Artilleriegeschütze).

Wirkungsradius beachten!

Zwischen allen Einheiten und Türmen sollte mindestens ein Feld Abstand sein, damit feindliche Waffen, die über mehrere Felder wirken, nicht mehrere Einheiten beschädigen oder gar zerstören.

Sichern der Transportschiffe

Sobald bei einem laufenden Angriff auf eine feindliche Provinz ein vielleicht erforderlicher Rückzug nicht mehr wahrscheinlich ist, sollten alle Transporter zurückgeschickt werden. Reparaturen oder der Neubau von Transportschiffen verschlingen eine Menge Geld.

Landung hinter den Linien

Sofern die Möglichkeit besteht, innerhalb einer gegnerischen Basis zu landen, sollte diese genutzt werden. Dort finden die eigenen Einheiten grundsätzlich mehr Schutz vor den feindlichen Lasertürmen und gegnerischen Truppen. Außerdem müssen nicht erst starke Befestigungsanlagen überwunden werden, um zum Ziel zu kommen.

Einheiten dem Gelände anpassen!

In Provinzen, die von vielen Seen und Flüssen gesäumt sind, bieten Schwebeeinheiten die größten Vorteile, während Panzern in flachen und Artillerie in felsigem Gelände die Hauptrolle zukommt. Trotzdem sollte Artillerie, aus schon erwähnten Gründen, nie fehlen. Den besten Kompromiß stellen die S.H.O.G-Einheiten der Tauraner und die Gunships der Menschen dar.

Transporter des Gegners zerstören!

Auf Dauer bringt es sehr große Vorteile, Transportschiffe des Gegners zu zerstören, nachdem dieser in eine der eigenen Provinzen eingedrungen ist. Das reißt



ihm ein großes Loch in den Finanzhaushalt, und der nächste Angriff läßt etwas länger auf sich warten oder wird nur von schwachen Einheiten ausgeführt. Für diesen Zweck werden nach Möglichkeit Einheiten genutzt, die nicht in der günstigen Position sind, um aktiv in das übrige Kampfgeschehen einzugreifen. Es kommen also solche in Frage, die sich zum Beispiel im Hinterland befinden und noch weiter als die Gegner vom Eingang der Basis entfernt sind.

Den Gegner kommen lassen!

Bei Angriffen des Gegners wird diesem die Offensive überlassen, bis er an die Basis gelangt ist. Nur so lassen sich die Türme sinnvoll nutzen und eigene Armeen konzentrierter (und somit stärker) einsetzen.

Zweifrontenkrieg

Es ist besser, Angriffe von zwei Seiten auszuführen. Greift man Basisanlagen mit einem großen Pulk an, behindern sich die Einheiten oft gegenseitig und werden vom übermächtigen Gegner schnell ausradiert. Bei einem Zweifrontenangriff werden die gegnerischen Einheiten gespalten und somit geschwächt. Der Gegner vernachlässigt außerdem meist eine Seite und eröffnet so die Chance, ins Innere der Basis vorzudringen. Nun können die verbliebenen Einheiten der Gegenseite aus beiden Richtungen unter Beschuß genommen werden.

Straßenverkehrsordnung

Die Bewegung auf Straßen kostet weniger Aktionspunkte, deshalb ist es von großem Vorteil, jede Basisanlage mit einem gut ausgebauten Straßennetz auszustatten. Am besten ist es natürlich, wenn jeder Punkt von einem anderen ohne große Umwege erreicht werden kann. Nahezu ein Muß ist die Errichtung einer Straße entlang der Innenmauern, um die Basis in alle Richtungen sichern zu können. Da der Gegner ebenso davon profitiert, ist es sinnlos, Straßen außerhalb der Basis zu errichten.

Energie sparen!

Befinden sich eigene Provinzen nicht mehr in direkter Angrenzung zu feindlichen Provinzen, können Radar und Raketenabschußrampen verkauft werden. Sie kosten unnötig Geld und Energie.

Auf volles Risiko?

Bei einem Angriff auf feindliche Provinzen bringt der erste Zug nur dann Vorteile, wenn die Transporter möglichst nah an vielen gegnerischen Einheiten landen. Dies bringt aber auch die Transporter in große Gefahr. Es bedarf also einer sehr zuverlässigen Schätzung, mit welcher Wahrscheinlichkeit die gegnerischen Einheiten schon im ersten Zug so dezimiert werden können, daß für die Transporter kein unnötiges Risiko entsteht.

Für Nachschub sorgen

Erleiden die eigenen Einheiten bei einem Angriff sehr große Verluste, während die Provinz trotzdem erobert wurde, sichern im Vorfeld in Auftrag gegebene Truppen eine ausreichende Verteidigung. Ein freier Transporter muß für diesen Zweck in der produzierenden Provinz zur Verfügung stehen, um die Einheiten in der nächsten Runde an den Ort des Geschehens bringen zu können.

Platz lassen!

Wenn möglich, sollte bei einer Invasion rund um das Transportschiff Platz zum Ausladen aller Einheiten vorhanden sein.

Rakete voraus!

Atomraketen können auch dann noch abgeschickt werden, wenn sich schon Transporter auf den Weg in dieselbe Provinz befinden. Sie schlagen immer ein, bevor der Transporter landet.

Schlachtordnung

Der Befehl „Alle Raus" sollte nur in eigenen Provinzen angewandt werden, also nicht bei Angriffen. Hier verfolgt man von Anfang an die zurechtgelegte Strategie, wobei eine möglichst sinnvolle taktische Aufstellung schon vorher zu planen ist.

Verteidigungshaushalt

Befinden sich zu viele Truppen für die Sicherung der Verteidigung innerhalb einer Provinz, wirkt sich dies negativ auf deren Einkommen aus, denn sie muß die Truppen gewissermaßen „unterhalten". Einheiten mit einem Eigenwert von 900 Credits kosten die Provinz 30 Credits, während solche mit einem Wert von 600 „nur" 20 Credits vom Einkommen abziehen und die Truppen zu je 200 Credits ganze 10. Verbände zum Preis von 100 kosten 5 Credits, solche mit einem Grundpreis zwischen 40 und 60 kosten 2 und alle noch billigeren jeweils einen Credit. Also ist es ratsam, vor allem mittlere Einheiten für die Verteidigung einzusetzen, also etwa Tanks und Artillerie, denn bei ihnen bietet sich das beste Verhältnis zwischen Verteidigungswert und Unterhaltskosten.

Eigenwillige Forscher

Nach dem Laden eines schon angelegten Spielstands sollte der Forschungsbildschirm überprüft werden, da sich die Einstellungen des öfteren wie von Geisterhand verschieben.

Durchschaubare Taktik

Greift der Gegner ein und dieselbe Provinz mehrmals an, geht er meist mit der gleichen Taktik vor und landet in denselben Gebieten. Hat man diese Gegenden erst einmal ausgemacht, sollten sie verstärkt gesichert werden.

COMMAND & CONQUER II

ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF

Das erfolgreichste und immer noch beste Echtzeit-Strategiespiel hat Nachschub bekommen: Erfahrene Strategen, die sich bereits durch die Kampagnen von „Alarmstufe Rot“ geschlagen haben, dürfen sich jetzt an insgesamt sechzehn neue, einzeln wählbare Missionen und eine „geheime“ Kampagne mit vier weiteren Aufgaben wagen, die den härtesten Brocken des Hauptprogramms in nichts nachstehen.

Die Missionen der Alliierten



Der Sperrgürtel verhindert einen gegnerischen Durchbruch

Zusammenstoß

Die Sowjets wollen einen Konvoi mit Lastkraftwagen aus dem Missionsgebiet herausschaffen, dies möchten die Alliierten verhindern. Es darf nicht ein einziger LKW das Missionsgebiet verlassen, denn andernfalls ist der Auftrag gescheitert!
Zu Anfang neutralisieren die wenigen Einheiten den kleinen Stoßtrupp der Gegenseite. Danach entfaltet sich unterhalb der Straße das MBF zu einem vollwertigen Bauhof. Ein Kraftwerk und eine Erzfabrik sind die nächsten Gebäude zum Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur. Inzwischen wehren die zur Verfügung stehenden Einheiten einige kleinere Angriffe ab. Etwa zu dieser Zeit treffen Infanterie und ein Panzer als Verstärkung ein. Nachdem auch eine Cyborg- und eine Waffenfabrik gebaut sind, produzieren diese leichte Panzer und Rak-Zeros. Eine Radarfabrik und eine zweite Erzfabrik vervollständigen später den Stützpunkt.



In der Zwischenzeit produziert die Waffenfabrik einen zusätzlichen Erzsammler, damit die Credits schneller fließen. Eventuell können später auch ein dritter und vierter Sammler nicht schaden, wenn es gut läuft. Im Süden patrouilliert ein sowjetischer Mammut-Panzer, den es auszuschalten gilt, bevor sich Sammelfahrzeuge in diese Gegend begeben.



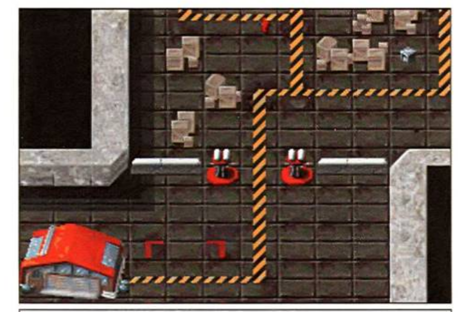
Alliierte Truppen greifen die sowjetische Basis an

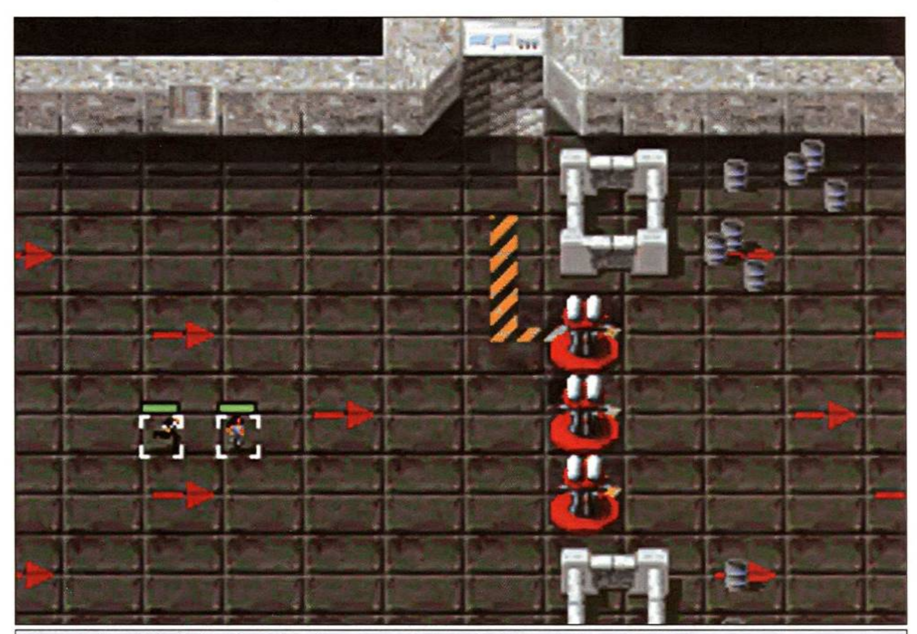
Das nächste Etappenziel ist die Brücke im Südosten. Diese ist zu erobern und anschließend mit Rak-Zeros zu zerstören. Ist das erledigt, postieren sich Einheiten bei der Straße in der Mitte des Einsatzgebiets und bei der Furt darunter. Außerdem werden Einheiten nach Norden über den Fluß gesandt, die sich dann nach Osten wenden. Dort kämpfen sie sich über die Furt, um die Brücke etwas weiter im Osten zu zerstören. Dabei leisten die Fässer neben der Brücke gute Dienste. Da jetzt nur noch zwei Übergänge über den Fluß in der Mitte vorhanden sind, ist es kein Problem mehr, die verzweifelten Ausbruchsversuche abzuwehren.

Ist die Furt abgeriegelt, sammeln sich starke Truppenverbände in der Mitte des Operationsgebiets. Sobald sie stark genug sind, überfallen sie das Lager der Sowjets und räumen dort auf, wobei die Lastwagen zunächst das vordringliche Ziel sind.

Unter Tage

In dieser Mission muß eine Fabrikanlage erkundet und auf der Rückseite wieder verlassen werden. Als erstes läuft der Spion zum Computer und schaltet damit den in der Nähe stehenden Turm aus.


In diese Fabrik muß der Spion eindringen


Kurz vor dem Ziel sind noch einige Flammenwerfer zu erledigen

Die Infanteristen rücken jetzt vor bis zur Kreuzung und brechen dort jeglichen Widerstand. Anschließend läuft der Spion den oberen Weg hinauf direkt zum Computer, um den Turm bei der Kreuzung auszuschalten. Dann schleicht er den unteren Weg entlang und infiltriert dort die Waffenfabrik.
Der Spion fährt nun mit den LKW zu einem großen Raum im Osten der Anlage. Dort verläßt er den Lastwagen und begibt sich zum Computer weiter oben. In diesem Raum wartet er jetzt erst einmal, nachdem er den Computer betätigt hat.
Der Mechanobot hat inzwischen die anderen Einheiten, die in den kleinen Scharmützeln zu Schaden gekommen waren, wieder repariert. Die Infanterie läuft jetzt Richtung Osten weiter, erledigt zwei Hunde und zerstört die Fässer im nächsten Raum. Mit den Fässern lösen sich auch einige sowjetische Einheiten in Rauchschwaden auf. Jetzt nähern sich die Einheiten vorsichtig der T-Kreuzung, erledigen dort den Hund und bleiben außerhalb der Reichweite der Granatwerfer. Ein Infanterist schiebt sich an der Mauer entlang nach unten und lockt damit einen Hund an. Der „Köder" kehrt sofort um, damit seine Kameraden das Tier ins Visier nehmen.
Der Spion kann jetzt nach oben gehen, um dort den Computer zu bedienen. Dadurch werden die Granatwerfer „neutralisiert". Anschließend begibt er sich weiter nach Norden, wo er den Computer bei den Spulen bedient. Daraufhin zerstören sich Spulen und Mammut-Panzer gegenseitig. Der Hauptstoßtrupp rückt jetzt weiter nach Osten vor und nimmt sich dort der gegnerischen Einheiten an. Der Spion läuft in den südlichen Raum, wo im Ostteil ein Computer steht, den er bedient. Die auftauchenden Spulen zerstören daraufhin den Mammut-Panzer. Die Infanterie wechselt nun auch in diesen Raum und von dort in den Gang auf der Westseite. Diesem folgt sie und erledigt sämtliche Feinde, bevor sie unten den Spion befreit.

Dann geht's zurück zu den Spulen. Jetzt begibt sich das Hauptkontingent wieder in den Ostteil des Raums, um dort einen einzelnen Infanteristen in den nach Süden führenden Weg zu schicken. Er lockt mit der erprobten Masche einen Hund an, den die Kameraden töten. Ein Spion rennt nun in den Gang, um weiter im Süden einen Computer zu bedienen. Damit befreit er eine Einzelkämpferin der Marke „Tanya", die unter den feindlichen Soldaten aufräumt. Der Spion und die Einzelkämpferin bilden jetzt ein Team: Der Spion läuft ein Stück vor, die Dame hinterher. So gelangen sie ein Stück hoch, um die Abzweigung nach Osten zu nehmen. Alle Einheiten, die der Spion aufgespürt hat, werden von der Einzelkämpferin ausgeschaltet. Bei der nächsten T-Kreuzung wendet sich das Duo nach Süden und bricht dort jeglichen Widerstand. Sobald zahlenmäßig stärkere Feindtruppen auf die beiden zugelaufen kommen, sollten sie sich zu den Spulen zurückziehen. Danach geht es wieder zur T-Kreuzung und weiter nach Norden. Dort schaltet Tanya alles aus, was da herumsteht, um dann die Fässer zu zerstören. Dann bedient der Spion den Computer im Osten, und der Weg nach draußen ist frei!

Kontrollierte Verbrennung

Die Einheiten haben den Auftrag, zuerst einige Kraftwerkanlagen zu zerstören, welche die Teslaspulen der Sowjets mit Energie versorgen. Danach sind einige Fabrikanlagen zu erobern. Die Kraftwerke liegen im Osten des Gebiets. Vorsicht ist vor dem Mammut-Panzer geboten, der hier patrouilliert. Er fährt immer dieselbe Route ab und sollte im Auge behalten werden.


Die Kraftwerke werden gut bewacht

Zunächst erkundet der Spion das Gelände. Er muß sich von den Eingängen des Lagers fernhalten, die von Hunden bewacht werden. Für das weitere Vorgehen empfiehlt es sich, die niedrige Geschwindigkeit des Mammut-Panzers zum eigenen Vorteil zu nutzen.
Deshalb werden die auch nicht eben mit Sprinterqualitäten gesegneten Rak-Zeros in den Mannschaftstransporter geladen. Immer wenn der Mammut-Panzer am Lager im Osten vorbeigefahren ist, bringt der Transporter einen Trupp Rak-Zeros auf die andere Seite, wo sie das Lager angreifen. Sie halten sich dabei außerhalb der Reichweite der Türme, und der BMT unterstützt sie gegen ankommende Infanteristen.
Wenn der Mammut etwa die Hälfte des Wegs hinter sich hat, sollten langsam alle wieder in den BMT geladen werden, damit das Einsatzkommando rechtzeitig den Rückzug antreten kann. Dieses Spielchen spielen die Alliierten so lange, bis jeglicher Widerstand im Lager gebrochen ist. Anschließend werden die Kraftwerke zerstört





Flakgeschütze schützen die eigene Basis gegen Luftangriffe

und dann der Rest des Lagers. Mit den beiden leichten Panzern, die jetzt Verstärkung von einem MBF bekommen haben, schießt man sich den Weg frei. Geeignete Plätze, um ein Lager aufzuschlagen, sollten sich in der Nähe der Erzvorkommen im Osten befinden. Hierbei liegt ein Schwerpunkt in der Absicherung gegen feindliche Angriffe, besonders gegen solche aus der Luft. Gleichzeitig sollte mit dem Aufbau einer schlagkräftigen Angriffstruppe begonnen werden.

Diese sollte hauptsächlich aus kleinen Panzern bestehen, denn so läßt sich schneller ein zahlenmäßig starkes Kontingent zusammenstellen. Wenn genug Truppen versammelt sind, greifen diese das zweite Camp an. Hierbei ist darauf zu achten, daß die Fabrikanlagen im Norden nicht beschädigt werden. Sind alle Truppen und Gebäude des Gegners, natürlich mit Ausnahme der Fabrikanlagen, vernichtet, ist die Mission erfüllt.

Griechenland 1: Stavros

Der wichtige Geheimnisträger Stavros muß nach Athen gebracht werden, doch dazu gilt es zunächst, ihn sicher aus dem Einsatzgebiet zu bringen. Für diesen nicht gerade bequemen Job haben die Alliierten ihre bewährte Sonderagentin Tanya ausgewählt. Tanya und Stavros sollten auf dem Weg immer zusammen bleiben. Zuerst begeben sie sich nach Osten, wo die Infanterie und die Hunde ausgeschaltet werden. Weiter im Norden befinden sich Granatwerfer, also Vorsicht! Kaum sind auch diese erledigt, taucht aus dem Süden Infanterie auf. Diese macht der schußgewaltigen Tanya aber keine allzu großen Probleme. Anschließend führt der Weg weiter nach Norden, wo schon bald Häuser im Blickfeld auftauchen. Die beiden Undercover-Reisenden umgehen die Siedlung im Uhrzeigersinn, indem sie links durch die Bergschlucht laufen. So bleiben sie von den Dorfbewohnern und vor allem von einem Mammut-Panzer unentdeckt .

Hinter dem Dorf geht es weiter nach Norden, wo bald ein Stützpunkt am Horizont auftaucht. Leider ist der in beinahe greifbarer Nähe stehende Hubschrauber nicht zu erreichen, und ein Atomschlag steht unmittelbar bevor .



Der Feind dicht im Nacken - ein Fehler, und es ist vorbei...

So schnell wie möglich eilt Tanya mit dem langsameren Stavros im Schlepptau nach Südwesten, dann geht es nach Westen weiter bis an die Küste. Dort tauchen nun einige Panzer zur Verstärkung auf. Diese kommen gerade recht, um sich mit dem Mammut-Panzer im Südwesten auseinanderzusetzen. Anschließend zieht der ganze Trupp weiter nach Süden. Von dort aus können die Beteiligten beobachten, wie im Südosten Fallschirmjäger landen. Das mag ein erhabener Anblick sein, aber dennoch sollten sich die alliierten Prozessionsteilnehmer etwas weiter zurückziehen, denn dort schlägt gleich eine weitere Atombombe ein. Tanya erledigt die eventuell verbliebenen Fallschirmjäger, bevor es weiter nach Südwesten über eine Furt geht. Jetzt landen einige freundlich gesonnene Fallschirmjäger zur Unterstützung. Diese müssen eines der Fässer hinter der Teslaspule zur Explosion bringen, was zur Deaktivierung des unerfreulichen Geräts führt. Etwas weiter im Nordwesten stehen vor einer Brücke einige Fässer. Über die Brücke kommen zwei Mammut-Panzer. Die Fässer dürfen aber nicht zerstört werden! Statt dessen wendet sich die Gruppe nach Süden und umrundet den Berg, hinter dem sie wieder den Weg nach Norden einschlägt. Auftauchende Infanterie und Hunde werden wie gehabt von Tanya erledigt. Auf dem weiteren Weg kommt den Einheiten ein LKW entgegen, der kurzerhand zerstört wird. Die Ladung des Transporters geht in den Besitz des alliierten Kommandos über . Weiter im Norden kommt eine feindliche Basis in Sicht.

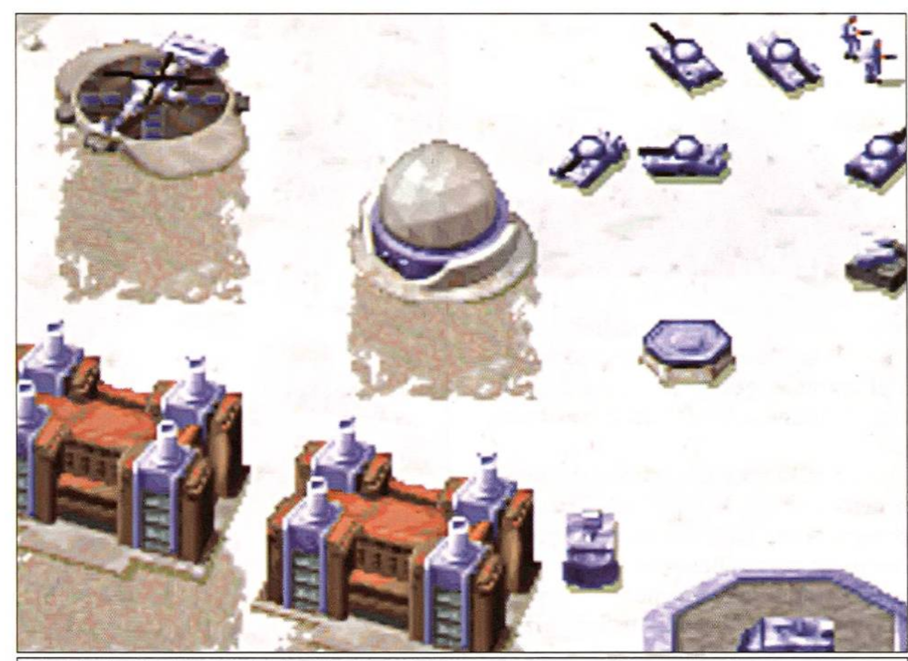




Die Teslaspule wurde zerstört, weiter geht es zum Hubschrauber

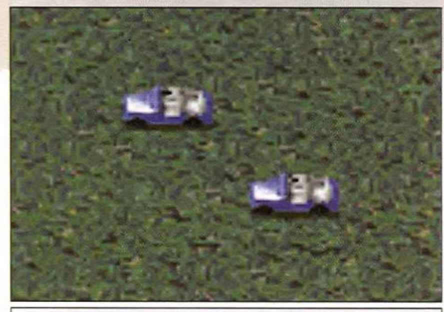
Zum Glück treffen aus nordöstlicher Richtung ein paar Panzer zur Verstärkung ein. Mit diesen und den verbliebenen von der ersten Verstärkung wird die Basis angegriffen. Tanya zerstört die Fässer in der Basis und damit auch ein Kraftwerk. Damit hat die Teslaspule keinen Strom mehr. Die Waffenfabrik sollte auf keinen Fall zerstört werden, denn durch den verringerten Energiehaushalt bekäme die Spule wieder Strom.

Es entsteht ein schwer zu überschauendes Kampfgetümmel, und die Aufgabe besteht nun darin, den armen Stavros sicher über das Schlachtfeld zum Hubschrauber im Norden zu bringen. Da der Erfolg keineswegs sicher ist, empfiehlt sich der ausgiebige Gebrauch der Speicherfunktion, insbesondere vor dem Angriff auf das Lager.
Um die Panzer, die den ablenkenden Angriff auf das Lager führen, nicht ständig mit neuen Zielen füttern zu müssen, können diese vor Beginn des Angriffs mit der Sammelfunktion auf einen Hotkey gelegt werden. Während des Angriffs werden so alle Panzer schnell per Tastendruck markiert und beispielsweise mit der „Guard"-Funktion (Taste G) beauftragt, alle Gegner in der Nähe zu eliminieren. Das dürfte für eine ausreichende Beschäftigung der gegnerischen Truppen sorgen.
Gebäude sollten wie gesagt nach Möglichkeit nicht zerstört werden, mit Ausnahme der Teslaspule. Aber solange nicht unbeabsichtigt das Energiepotential wieder heraufgesetzt wird, stellt auch sie keine zusätzliche Gefahr dar. Etwas Glück ist auf jeden Fall vonnöten, ganz gleich, welche Taktik zur Anwendung kommt.


Der Hubschrauber ist sehr wichtig und sollte geschützt werden

Griechenland 2: Evakuierung

Der Auftrag besteht aus mehreren Aufgaben. Zum einen gilt es zu verhindern, daß ein LKW-Konvoi der Sowjets aus dem Einsatzgebiet entkommt. Außerdem müssen alle feindlichen Truppen und Gebäude ausgeschaltet werden. Daneben haben die alliierten Streitkräfte die Aufgabe, Zivilisten zu evakuieren und auf einer kleinen Insel in Sicherheit zu bringen.


Die Ranger sind für das Erkunden von Gebieten bestens geeignet

Es gibt insgesamt vier Dörfer, aus denen wenigstens je ein Zivilist zu retten ist.
Etwas unterhalb des Anfangspunkts errichten die Alliierten ihr Lager. Erz ist im Überfluß vorhanden, und im späteren Verlauf können eine zweite Erzfabrik und eine Waffenfabrik die Anlage ergänzen, was die Produktionszeiten von Einheiten erheblich verkürzt.
Zwei Dörfer liegen im Westen am Rand des Einsatzgebiets, eines etwas unterhalb der Mitte und das letzte im „mittleren Osten" am Wasser. Sobald eine größere Truppe aus den Fabriken gerollt ist, befreit diese erst einmal die beiden Dörfer im Westen. Die Zivilisten werden zum eigenen Stützpunkt geschickt, der auch deshalb nie unbewacht sein sollte. Als nächstes wird das Dorf im Osten befreit und dann das in der Mitte etwas weiter südlich.
Nun gilt es, die Evakuierung auf die Insel vorzubereiten. Dazu bedarf es einer Werft und einiger Landungsboote, doch zuvor sind einige Maßnahmen zur Sicherheit angebracht. Zunächst kann es sich lohnen, mit einem Großangriff das Sowjetlager im Süden des Einsatzgebiets zu zerstören. Nach der Installation einer Werft sollten drei bis vier Zerstörer das Gewässer von U-Booten säubern. Anschließend werden die Zivilisten in ein Landungsboot verfrachtet und auf der Insel in Sicherheit gebracht.

Sibirien 1: Frische Spuren

Die Sowjets wollen insgesamt sieben Konvois aus Lastwagen möglichst unbeschadet durch das Einsatzgebiet schleusen. Entsprechend ist es die Aufgabe der alliierten Verbände, genau das zu verhindern. Kein einziger LKW darf das Ziel erreichen!


Überall sind kleine sowjetische Verbände im Einsatzgebiet verteilt

Um die Sache nicht ganz so einfach zu machen, kommen die Konvois immer aus anderen Richtungen, und überdies verläuft das Geschehen nach einem festen Zeitplan. Daher empfiehlt es sich, vor dem Auftauchen der ersten und dann jeweils nach der Zerstörung einer Kolonne zu speichern, denn nur so lassen sich „Stellungsfehler" ausbügeln, ohne die Mission nochmals von vorn beginnen zu müssen.
Zu Beginn ist es ratsam, das gesamte Einsatzgebiet zu erkunden, denn es ist ausgesprochen schwer, LKW abzufangen, die man nicht sieht. Für die Erkundung eignen sich anfangs die Ranger, später sind BMT zu empfehlen.
Unterwegs sollten alle Brücken zerstört werden, um die Konvois zu Umwegen zu zwingen. Ebenfalls kann gleich zu Anfang ein zweiter Sammler nicht schaden, damit es keine Geldprobleme gibt. Bei der Produktion reicht es, sich auf Panzer und einige BMT zu beschränken.
Der Hubschrauber sollte zunächst nur Einsätze gegen Truppenverbände ohne Flugabwehr fliegen.
Nach 20 Minuten taucht der erste Konvoi auf. Die ersten sechs kommen allesamt aus westlicher Richtung, entweder von der süd- oder der nordwestlichen Grenze, ins Einsatzgebiet und versuchen, es nach Osten durchqueren. Die Stellen, an denen sie das Terrain zu verlassen





gedenken, sind jeweils durch ein Leuchtfeuer markiert. Insofern besteht bei diesen Konvois eine doppelte Chance, denn das Ziel ist immer bekannt, und die Zugangsstellen können ebenfalls überwacht werden.
Der siebte Konvoi kann allerdings überall in den Randbereichen auftauchen und fährt nur ganz kurz durch die Karte. Wenn vorher nicht gespeichert wurde und er entwischt, ist das sehr ärgerlich.
Im einzelnen ist folgendermaßen vorzugehen: Wenn der erste Konvoi auftaucht, werden zuerst die Fahrzeuge der Eskorte und dann die LKW zerstört. Mit den Lastwagen sollten die Alliierten äußerst behutsam umgehen, denn sie transportieren Atombomben! Keine Einheit darf also über die Kisten fahren. Die vermutlich sicherste Methode besteht darin, den Lastern den Weg zu versperren. Ist die Situation unter Kontrolle, werden nach und nach vorsichtig die Einheiten abgezogen und repariert.



Sowjetische Einheiten greifen die Basis an

Mit einem Schützen werden die Bomben dann zur Explosion gebracht, das hält die Verluste niedrig. Die nachfolgende Konvois sind besser bewacht, was die Aufgabe nicht gerade vereinfacht. Hier sollte zuerst ein LKW zerstört werden, dann ziehen sich die eigenen Truppen zurück, und ein Panzer fährt über die Kiste mit der Atombombe und sprengt damit den Konvoi.
Der sechste Konvoi wird eventuell in selbstzerstörerischer Absicht durch das Lager der Alliierten fahren wollen, was diese besser nicht zulassen. Sobald der siebte Konvoi auftaucht, greift der schnelle Hubschrauber einen LKW an und zerstört diesen, damit irgendeine Einheit über



Fliegeralarm!

das Paket fahren kann. Hiermit wäre auch die letzte Kolonne zerstört. Auf keinen Fall darf das Speichern vergessen werden, da gerade der letzte Konvoi nicht unbedingt beim ersten Mal vernichtet wird und eventuell mehrere Anläufe nötig sind.

Sibirien 2: In der Falle

Ziel des Auftrags ist es, die sowjetische Alamain-Forschung endgültig zu beenden. Dazu müssen alle Einheiten der Sowjets zerstört werden, und kein LKW darf entkommen. Das Lager wird unterhalb der oberen Erzvorkommen aufgeschlagen. Der gegnerische Angriff gleich zu Beginn sollte kaum Probleme bereiten. So schnell wie möglich entstehen jetzt eine zweite Waffen- und eine weitere Erzfabrik.
Bei der Verteilung der zur Verfügung stehenden Ressourcen sollte aber die Verteidigung des Lagers nicht zu kurz kommen. Die Furt über den Fluß wird kurzerhand mit einer doppelten Betonmauer „abgedichtet". So ist der Gegner gezwungen, seine Angriffe von der einzigen offenen Seite zu führen, die dann leichter zu verteidigen ist. Für die Verteidigung des Innenraums empfehlen sich einige MG-Bunker sowie Flaktürme gegen Luftangriffe und Fallschirmjäger. Außerdem ist es ratsam, zumindest vorläufig die drei nächsten Flußübergänge zu verminen, und zwar auf der Südseite des Flusses. Ankommende LKW werden so an der Flucht gehindert. Die Kisten, die sie verlieren, werden von Infanteristen im Kamikaze-Einsatz zur Explosion gebracht. Im Verlauf der Mission sprengen die Sowjets sämtliche Brücken. Das ist der Zeitpunkt, an dem alle vorhandenen Truppen den Fluß bei der Furt im Osten überqueren und dort sämtliche Angriffe frühzeitig abwehren. Ein zu weites Vordringen nach Süden ist aber zu vermeiden, da in der Mitte des Operationsgebiets das Sowjetlager beginnt. Jetzt sind alle noch vorhandenen Flußübergänge zu verminen, einschließlich desjenigen, der zuvor vermauert wurde, und desjenigen, über den die eigenen Truppen marschiert sind.



Die wenigen Einheiten können den Vormarsch der Allianz nicht stoppen

In der Nordostecke befindet sich ein kleines Sowjetlager, das vorher mit etwa zehn Kampfpanzern überrollt wird. Der dortige Übergang braucht aber nicht vermint zu werden. Jene Lastkraftwagen, die zu entkommen versuchen, sind nach Möglichkeit gleich zu zerstören. Falls sie den alliierten Truppen aber doch entkommen, ist das kein Beinbruch, denn zum Verlassen des Operationsgebiets müßten sie eine der verminten Furten überqueren.
Im Westen befindet sich noch eine Schlucht, die zur letzten Sicherheit mit einem halben Dutzend Panzern besetzt werden kann.



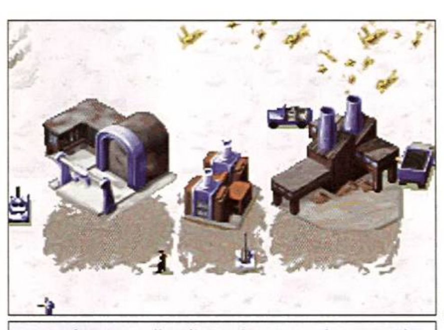

Feindliche Infanteristen, von den Alliierten gestellt und umzingelt

Die Truppen in der Mitte werden verstärkt, bis eine große Streitmacht aufgestellt ist. Diese führt in der Mitte den letzten Angriff gegen das Sowjet-Camp. Sollte der Angriff gestoppt werden, zieht man die Truppe zurück, verstärkt sie und schlägt erneut zu.

Sibirien 3: Wildnis

Die letzten Sowjet-Truppen haben sich eingegraben und erwarten die Entscheidungsschlacht. Das eigene Camp wird etwas östlich vom Anfangsgebiet aufgebaut. Das Lager sollte intern mit MG-Bunkern ausgerüstet sein, da immer wieder Fallschirmtruppen landen. Ansonsten gilt es, die Sammler zu schützen, da diese immer wieder Angriffen ausgesetzt sind. Zwei Erzfabriken und vier Sammler sollten für beständigen Credit-Zuwachs sorgen. Auch eine zweite Waffenfabrik ist wichtig.

Das Lager sollte im Westen, Osten und Süden mit Bunkern und Geschützen gesichert sein. Das Revier der Sowjets erstreckt sich über den ganzen Südrand des Gebiets. Zunächst empfiehlt sich eine eher defensive Haltung, die sich auf das Abwehren eventueller Angriffe beschränkt. Erst wenn ein Kontingent von etwa 15 bis 20 Kampfpanzern für einen Angriff zur Verfügung steht, wechseln die Alliierten direkt in die bedingungslose Offensive. Die Panzer greifen entweder über links oder rechts das Sowjetlager an.

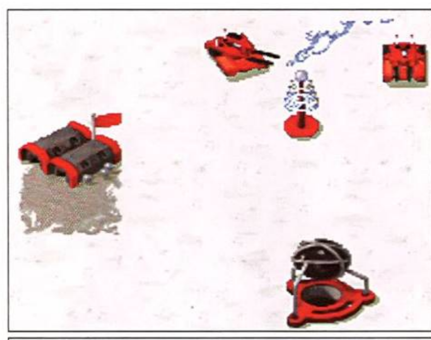

Von Anfang an sollte die Basis gut geschützt werden

Selbst wenn der erste Angriff noch gestoppt wird, ist der Feind so hart getroffen, daß eine zweite Attacke den endgültigen Erfolg bringt.

Die Missionen der Sowjets

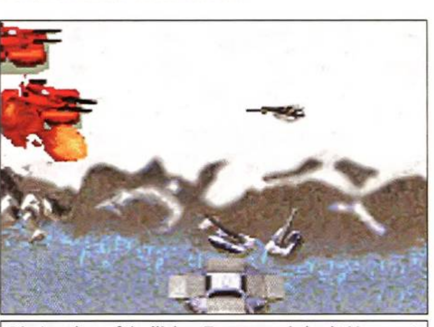
Das Feld der Ehre

Die Sowjets stecken in einer mißlichen Lage: Leider ist ihnen eine wichtige Basis abhanden gekommen, und zwar ausgerechnet jene, die dafür gedacht war, das Zentrum für den bevorstehenden Kampf um die Seeherrschaft zu bilden. So erwartet den Kommandanten eine heikle Aufgabe: Er muß die verlorene Basis zurückerobern, die dortige U-Boot-Werft wieder in Betrieb nehmen und damit eine Unterwasserflotte aufbauen, die den feindlichen Schiffsverbänden Paroli bietet.
Zu Beginn sorgt die Einsatzleitung für etwas Führung: Zwei Rauchsignale erhellen das unbekannte Terrain und damit das erste Ziel der beiden Mammut-Panzer. Der Widerstand dort ist schnell


Die Teslaspule leitet wertvolle Dienste

gebrochen. Als nächstes taucht eine Basis mit Erzfabriken auf, die für das Vorwärtskommen eminent wichtig ist. Der Stützpunkt wird jedoch in diesem Moment von einer Einzelkämpferin bedroht. Diese muß unbedingt ausgeschaltet werden, bevor sie beide Fabriken zerstören kann. Sobald das Camp gesichert ist, beginnt der Erzabbau.

Die Mammut-Panzer wenden sich jetzt nach Norden und erobern ein Camp mit einer Waffenfabrik zurück. Hier wird sofort die Produktion von Kampfpanzern aufgenommen. Außerdem können sich hier die Mammuts einer Reparatur unterziehen.
Sobald drei bis vier Panzer fertig und die Mammuts repariert sind, ziehen sie gemeinsam nach Westen, wo sich eine Luftwaffenbasis der Alliierten befindet. Diese ist zu zerstören. Im Südosten bietet sich jetzt ein freier Zugang zu einer U-Boot-Werft. Sofort beginnt man mit dem Bau einer U-Boot-Flotte und verlegt Truppen von der zerstörten Luftwaffenbasis hierher.


Die Landung feindlicher Truppen wird mit Mammutpanzern unterbunden

Zwischendurch sind einzelne Angriffe auf die Basen zu vereiteln. Sobald etwa sechs U-Boote fertig sind, fahren sie aus, um Jagd auf alliierte Kreuzer zu machen. Sind diese erst zerstört, ist das Ziel der Mission erreicht.

Belagerung

Ein Saboteur bedroht die sowjetischen Stellungen. Diesen gilt es auszuschalten, ebenso die übrigen



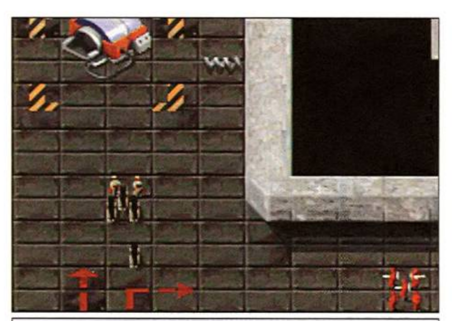

Alliierte Kampfhubschrauber attackieren sowjetische Panzer

alliierten Truppen im Einsatzgebiet. Zu Anfang ist eine defensive Haltung vorzuziehen. Während man die feindlichen Angriffe abwehrt, produziert die Fabrik Panzer und V-2-Raketenwerfer.

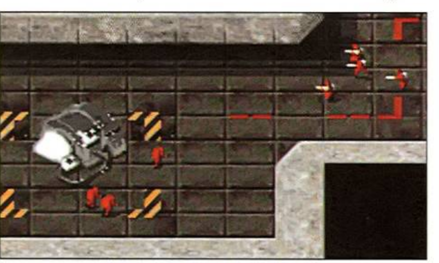
Sobald eine genügend große Streitmacht aufgestellt ist, startet der Kommandant die Offensive auf das alliierte Lager im Nordwesten. Wenn es gelingt, es mitsamt dem Hauptquartier dem Erdboden gleich zu machen, erledigt sich auch das Problem mit dem Spion. Danach richtet sich die Offensive gegen die Lager im Osten und Nordwesten. Ein paar U-Boote gehen, sobald die Meerenge von den Geschützen befreit ist, auf Kreuzerjagd. Sollte Geldmangel herrschen, kann man ruhig überflüssige Gebäude verkaufen. Die Brechung des gegnerischen Widerstands ist jetzt nur noch eine Frage der Zeit.

Die Mausefalle

Ziel dieser „Indoor"-Mission ist es, den Geheimnisträger Stavros zu erledigen, der sich in einem bewachten Gebäudekomplex befindet. Als erstes wenden sich die Einheiten nach Norden zum Computer.
Hier schaltet die Infanterie die Gegner bei der Chronosphäre aus. Dann wenden sich die Einheiten nach rechts und anschließend weiter nach unten. Die dortige Kiste ist mit Geld nicht zu bezahlen, denn sie verleiht den darüberlaufenden Einheiten vorübergehende Unverwundbarkeit. Das können sie sich zunutze machen, um hier die


Es ist ein weiter, gefährlicher Weg bis zu Stavros

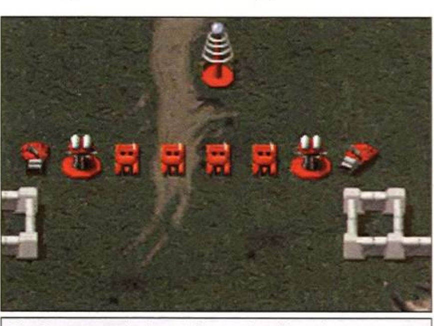
Gegner relativ gefahrlos auszuschalten. Jetzt kann es nicht schaden, den Computer im Norden zu aktivieren und die Feindtruppen oberhalb zu vernichten. Rechts befindet sich eine fast zerstörte Chronosphäre, in die sich sogleich ein Invasor begibt. Der taucht Sekunden später in einem Kontrollzentrum weiter oben auf. Hier schnappt er sich die Kiste, was ihn vorübergehend unverwundbar macht, und marschiert anschließend geradewegs durch das Giftgas zum Computer, um ihn zu benutzen. Daraufhin fliegen alle Kraftwerke und Chronosphären in die Luft.
Jetzt erscheint Verstärkung am Eingang des Komplexes, an dem auch schon die anderen Einheiten starteten. Die Truppen vereinigen sich in der Mitte der Anlage, wo sich auch die Computer befinden. Von dort geht


Die fast zerstörte Chronosphäre entscheidet über Sieg und Niederlage

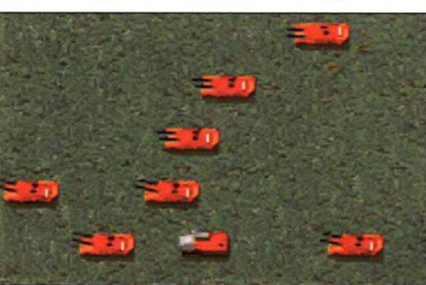
es nach rechts weiter. Die Infanteristen des Gegners werden vernichtet und die eigenen Truppen um das Giftgas herum geführt. Nun wenden sich die Einheiten nach oben und töten die Feinde dort. Schließlich geht es auch Stavros an den Kragen.

Teslas Erbe

Den Alliierten ist es gelungen, MiG-Bomber nachzubauen. Diesen unerhörten Vorgang gilt es zu unterbinden. Das eigene Lager liegt im Nordosten, und die Alliierten haben je eine Basis im Süden und im Westen. Der Prototyp der Kapitalisten-MiG befindet sich allerdings auf einer Insel im Südwesten. Timing ist hier der wichtigste Faktor.


Ein Sperrgürtel, der nicht zu durchbrechen ist

Als erstes machen sich die Sowjets daran, das Lager zu sichern und eine Infanterie-Armee aufzustellen. Sobald eine schlagkräftige Truppe zusammen ist, wird ein Teil nach Westen geschickt. Dieser Kleinarmee sollten ein bis zwei Invasoren folgen.
Der Trupp greift das Lager an und zerstört es bis auf die Werft. Danach zieht er sich von der Werft zurück. Ein zweiter Trupp stößt jetzt nach Süden vor und greift das Lager dort an. Während dieses Angriffs wird die Werft besetzt und sofort repariert. Außerdem gehen zwei bis drei Landungsboote in Produktion, je nachdem, wieviel Panzer und V-2-Werfer für das Übersetzen auf die andere Seite zur Verfügung stehen. Wenn schon wieder vorhanden, sollte Nachschub aus dem Zentrallager kommen. Jetzt setzen die Truppen über und greifen das Lager auf der Insel an. Dieser Angriff muß Erfolg haben, damit von der Insel keine MiG mehr starten kann. Der Überfall auf das südliche Lager dagegen war nur eine Ablenkung und darf auch schiefgehen.

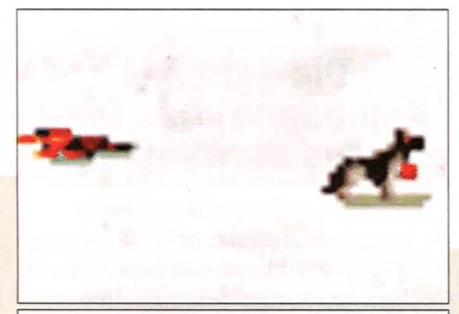

Der Sturm bricht los! Sowjetische Einheiten gehen zum Angriff über



Wenn alles soweit geklappt hat, kann sich eine neu aufgebaute Armee um die Reste kümmern. An dieser Stelle sei noch einmal betont, daß eine straffe Abfolge der taktischen Züge ohne große Zeitverluste die Voraussetzung für den Erfolg ist, denn andernfalls ist die MiG vorher startklar und vernichtet die sowjetischen Verbände noch auf dem Schlachtfeld.

Soldat Volkov

Dies ist ein kurzer Einsatz. Es gilt, eine Fabrik der Alliierten zu zerstören. Der Einzelkämpfer, den das sowjetische Oberkommando für diese Aufgabe zur Verfügung stellt, ist eine nagelneue Entwicklung. Mit seinem vierbeinigen Begleiter Chitzkoi bildet er ein fast unschlagbares Team.

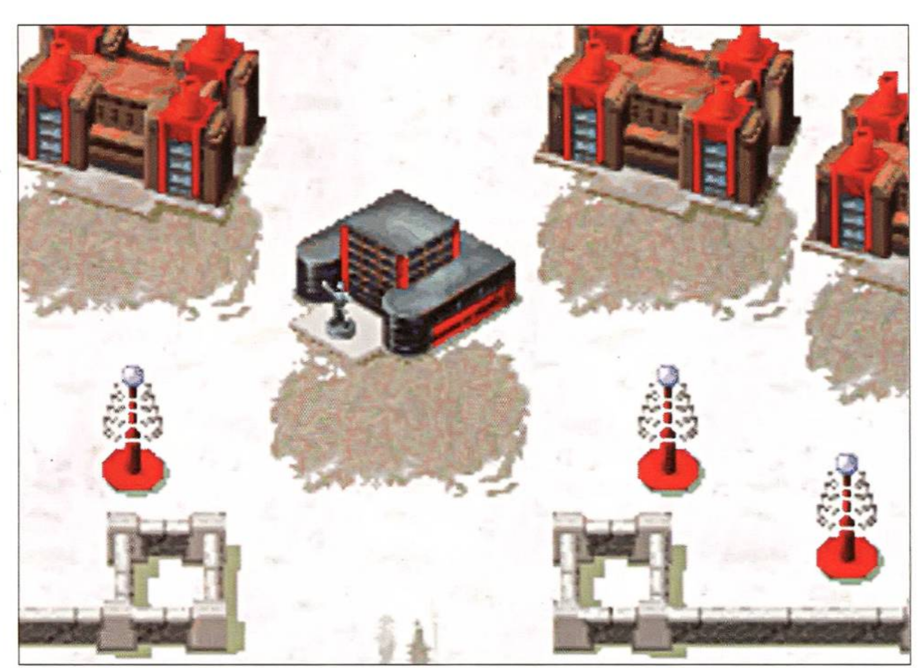


Ein Mann und sein Hund: ein unschlagbares Team

Zu Beginn wendet sich das Duo Richtung Norden und folgt dann einfach den sporadisch auftretenden Feinden. Diese dürften mit Schrecken feststellen, daß auch ein einzelner Mann mit einem Gewehr einen Panzer erledigen kann. Und auch Chitzkoi ist weit mehr als ein normaler Schäferhund ... Wenn das infernalische Gespann alles in Reichweite zerstört hat, greifen die Einheiten aus dem Stützpunkt im Südosten an. Sie vernichten den Stützpunkt weiter nördlich sowie die Fabrik.

Die Spitze der Welt

Die sowjetischen Einheiten haben in dieser Mission den Auftrag, einen LKW sicher zu einem Lager auf einer Bergspitze zu eskortieren. Dazu werden zunächst alle Panzer und V2-Werfer zu einer Gruppe zusammengefaßt. Die V2-Werfer sollten am Ende der Gruppe fahren, die Panzer vorneweg. Die verbleibenden Truppen halten sich in der Nähe des LKW. Die Panzer wenden sich im Verbund mit den Werfern nach Norden, fahren dann östlich weiter und passieren im Südosten eine Felsdurchfahrt. Der Widerstand ist bis hier nicht sehr stark. Die Einheiten dringen weiter nach Osten vor und folgen der Schlucht, die später nach Norden weiterführt. Bei der Biegung wartet feindliche Infanterie.



Die Basis auf der Bergspitze ist Ziel der Eskorte

Im Norden zweigt rechts ein Weg ab, dem der Verband weiter folgt, ohne dabei aber zu forsch voranzupreschen, denn am anderen Ende stehen einige Geschütze. Ein Panzer sollte zunächst deren Position ausfindig machen, damit die V2-Werfer sie aus sicherer Entfernung ausschalten können. Wenn der Verband übrigens der anderen Straße folgt, findet er dort eine Kiste, deren Inhalt die Einheiten wieder auffrischt. Es lohnt sich aber, sich diese Option für den Rückweg aufzuheben. Der Trupp bewegt sich danach bis zum Ende Richtung Westen weiter und schaltet alle Feinde aus.

Dann geht es wieder ein Stück zurück und von dort nach Norden. An der Felswand rechts findet sich eine weitere Kiste zum Auffrischen, die ruhigen Gewissens benutzt werden kann. Kurze Zeit später gabelt sich der Weg. Zuerst wendet sich der Trupp nach Nordosten, wo die Kraftwerke zu zerstören sind. Dann folgt er dem Weg nach Westen, bis er am anderen Ende auf einen Schattengenerator stößt. Der Widerstand unterwegs ist nicht groß. Hier befinden sich vier Geschütze, die wieder von den V2-Werfern erledigt werden. Dasselbe Schicksal erleidet auch der Generator.

Jetzt geht es den ganzen Weg zurück. Der Trupp nimmt die übriggelassene Kiste auf und folgt der Schlucht bis zum Anfang. Von dort zieht er nach Norden weiter und kurze Zeit später nach Westen, wo er an einen Fluß gelangt. Diesen Fluß überquert er im Westen. Hier beginnt der erste ernsthafte Widerstand. Anschließend arbeiten sich die Einheiten langsam nach Norden vor, um später nach Osten Richtung Basis abzubiegen. Dies sollte vorsichtig geschehen und in der folgenden Formation: Panzer vorweg , V2-Werfer hinterher. Auf diese Weise erreicht der Verband relativ unbeschadet das eigene Lager.

Folgendes ist noch zu beachten: Der LKW wird nach etwa 15 Minuten von Fallschirmjägern angegriffen. Diese Attacke sollte aber von den verbleibenden Truppen zurückzuschlagen sein.

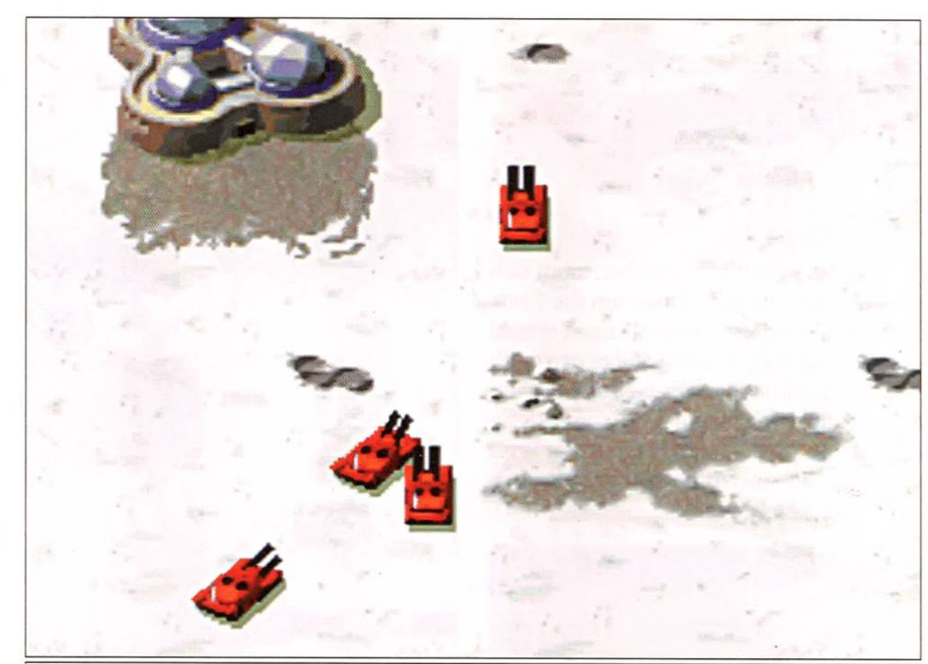


Der eigene Trupp wird immer kleiner, die Kälte macht ihm zu schaffen

Außerdem sollte der LKW langsam nachgezogen werden, sobald der Fluß erreicht ist, und natürlich muß er gebührenden Abstand zu den kämpfen-

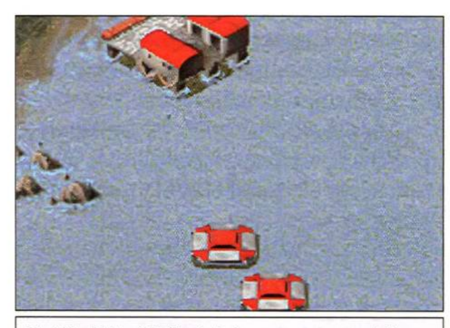


den Truppenteilen wahren. Durch die Kälte fallen außerdem nach und nach die Einheiten aus. Zuerst erwischt es die Infanterie, was aber noch zu verschmerzen ist. Etwa 25 Minuten vor Schluß gehen nach und nach die Kampfpanzer verloren; die V2-Werfer werden ungefähr 12 Minuten später weniger. Ganz zum Schluß ereilt die Mammut-Panzer dasselbe Schicksal. Der Fluß sollte also etwa 20 Minuten vor Ablauf der einstündigen Frist erreicht sein, ansonsten wird es ziemlich eng - aber nicht unmöglich. Außerdem können Luftangriffe sowie Luftaufklärung bei der Beseitigung der Hindernisse helfen, sobald alle gegnerischen Flakstellungen zerstört sind.


Die feindliche Verteidigung ist zusammengebrochen und leistet keinen Widerstand mehr

Paradoxe Gleichung

In dieser Mission soll eine Chronosphäre von der Allianz erobert werden. Diese steht auf einer Insel, ungefähr in der Mitte des Gebiets. Als erstes bauen die Sowjets ein Lager in dem Talkessel, in dem die Mission ihren Anfang nimmt. Dieser hat zwei Ausgänge, einen im Westen und einen im Norden. Zuerst gilt es vornehmlich, das eigene Camp zu verteidigen und unterdessen eine schlagkräftige Truppe aus schweren Panzern und Mammuts zusammenzustellen.


Die feindliche Werft wird eingenommen und für eigene Zwecke genutzt

Sobald die entsprechenden Voraussetzungen bestehen, rücken die Kampfverbände nach Westen vor und machen alles dem Erdboden gleich. Dann wenden sie sich nach Norden, wo sich eine gegnerische Anlage befindet. Die dortige Werft sollte intakt erobert werden, denn das erspart den Aufbau einer eigenen. Außerdem kann nun alles produziert werden, vor allem Kreuzer und Zerstörer.

In der Werft entstehen also in der Folgezeit ein Kreuzer und zwei Zerstörer, die ziemlich schnell für sowjetische Seeherrschaft sorgen. Im Anschluß an die Sicherung der Gewässer entstehen in den Docks Landungsboote, mit denen sich


Kreuzer und Zerstörer aus der Werft des Gegners erweisen sich als nützlich

Einheiten auf die Insel übersetzen lassen. Diese ist auf diese Weise recht schnell erobert. In der Mitte steht die Chronosphäre, das Objekt der Begierde. Sie muß nur noch erobert werden.

Nukleare Eskalation

Die Alliierten führen Bombentestabwürfe mit einer neuen Waffe durch. Dies gilt es zu unterbinden. Das Lager wird am Anfangspunkt errichtet. Im Osten gibt es weitere Erzvorkommen. Das Lager sollte später mit Tesla-Spulen gesichert werden.
Die Produktion kann sich voll und ganz auf die Herstellung schwerer Panzer konzentrieren. Mit dem Spionageflugzeug erkunden die Sowjets nun nach und nach die Gegend. Die Truppen sollten immer beim Lager bleiben, damit sie nicht bei den „Testabwürfen" der Alliierten vernichtet werden. Sobald die Erzvorkommen im Osten erschöpft sind, beginnt der Angriff mit dem kompletten Panzerkontingent.

Zuerst zerstört man das Lager im Norden, danach das im Westen. Aufgrund der hohen Übermacht haben die Gegner nur wenig entgegenzusetzen. Sobald die Lager Geschichte sind, haben auch die Bombenabwürfe ein Ende.

Die geheime Kampagne: Das Ding aus der Wüste

Am Ende der Anleitung zur Mission-CD findet sich eine Abfolge von Strichen und Punkten, die Kenner sofort als die kryptischen Zeichen eines Morsetextes identifizieren werden. Der Inhalt besagt, daß der Spieler einmal im Auswahlmenü für die Missionen auf den Lautsprecher oben rechts klicken möge, wobei er die linke Shift-Taste gedrückt hält. Als Folge dieser Aktion startet eine Sonderkampagne mit dem Titel „Das Ding aus der Wüste", die vier einzelne Missionen enthält, in denen die Truppenverbände gegen braune und rote Riesenameisen antreten müssen. Zu Beginn ist einer von drei Schwierigkeitsgraden zu wählen. Die nachfolgende Beschreibung bezieht sich auf den mittleren Schwierigkeitsgrad.

Erster Kontakt

Gleich zu Beginn geht es richtig zur Sache: Eine Basis der Alliierten scheint einem Angriff von „Mutanten" zum Opfer gefallen zu sein, so jedenfalls die letzte Meldung, die von den dort stationierten Truppen im



Anleihen beim Horrorfilm: das Ding aus der Wüste

Hauptquartier einging. Der kümmerliche Stoßtrupp aus einigen Infanteristen und einem Jeep hat nun die Aufgabe, sich zum Lager zu begeben, dieses wieder in Betrieb zu nehmen, das Gebiet aufzuklären und außerdem zu verhindern, daß die „Mutanten" die Basis noch einmal in Schutt und Asche legen.
Der Trupp startet in der südwestlichen Ecke des Gebiets und marschiert mit Ausnahme des Jeeps geradewegs nach Norden. An der zweiten Abfahrt wartet der Fußtrupp zunächst, während der Ranger-Jeep einmal am Rand des Missionsgebiets entlangfährt, bis er wieder zum Fußtrupp gelangt. Jetzt geht es an der Einmündung weiter nach rechts und direkt in das ramponierte Lager. Von jetzt an verbleiben genau 30 Minuten (im leichten Schwierigkeitsgrad sind es 25), in denen das Lager gegen die einfallenden Riesenameisen zu verteidigen ist.
Dafür ist es zuerst notwendig, vom kümmerlichen Geld die Schützenbunker an den Ausgängen nach Norden und Osten zu reparieren, außerdem ein Kraftwerk und eventuell die Waffenfabrik und die Erzraffinerie.

Wichtig sind auch die Kaserne und das Reparaturfeld. Um zunächst das Einkommen etwas aufzubessern, lohnt sich ein Blick unter die Ölfässer, die sich südlich der Basis befinden. Die Ölfässer beim Erzfeld im Nordwesten verbergen weiteres Kapital. Jetzt sollte eine schnelle Einheit, zum Beispiel der Ranger, den Bereich südlich der Basis aufklären, denn dort befinden sich Erzvorkommen, die der noch vorhandene


Die Anlagen werden zunächst wieder instand gesetzt

Sammler ausschöpfen kann. Dazu ist nur die darunter gelegene Engstelle zu sichern. So schnell wie möglich müssen also neue Einheiten aus der Kaserne kommen, wobei sich eine Mischung aus Grenadieren und Schützen bewährt hat. Diese werden in hoher Stückzahl produziert und in einer traditionell anmutenden Formation an den Engpässen aufgestellt: Schützen in die erste Reihe, Grenadiere dahinter. An den Lagereingängen im Norden und Osten helfen außerdem die Schützenbunker.
In diesem Bereich sollten sich die Truppen nun verschanzen. Eine recht nützliche Taktik kann darin bestehen, einen Minenleger zu bauen und damit die Furt nach Norden und auch die Ausgänge des Lagers zu verminen. Dafür muß aber unbedingt das Reparaturfeld vor Übergriffen bewahrt werden. Ganz wichtig ist auch ein Mechanobot, der beschädigte Kampfbots wieder instandsetzen kann. Während der 30 Minuten sollten die Schützenbunker immer wieder repariert werden, denn sie zählen neben der Erzraffinerie und dem Reparaturfeld zu den Hauptangriffszielen der Ameisen. Von diesen sind besonders die roten gefährlich,

da sie mit einem Flammenodem auch auf Distanz angreifen können und damit erheblichen Schaden anrichten. Die braunen Ameisen attackieren dagegen nur aus direkter Nähe mit ihren Zangen, die aber ebenfalls nicht zu unterschätzen sind. Sollte mit der Zeit doch das Geld für Reparaturen und Einheiten ausgehen, müssen nach und nach die weniger wichtigen Gebäude und eventuell überflüssige Mauerstücke, etwa im Süden, verkauft werden.


Attacke! Die Ameisen greifen die Basis an.

Einige Minen, in Furten und auf Brücken verteilt, können auch nicht schaden. Das werden jedenfalls harte 30 Minuten...

Evakuierung

In der zweiten Ameisenmission sollen aus zwei Dörfern östlich und nordöstlich der Basis je wenigstens ein Bewohner auf eine Insel im Nordwesten evakuiert werden. Ein Hauptkontingent der Ameisen befindet sich auf einer von einem Fluß umgebenen „Insel" im Nordosten,



die über drei Brücken mit dem Festland verbunden ist. Diese Brücken sind aus Sicherheitsgründen zu sprengen. Hierzu müssen die Einheiten erst in die entgegengesetzte Richtung. Mit den ersten vier oder fünf Panzern, die frisch aus der Fabrik rollen, geht es nach Südosten, über eine Furt bis in die äußere Ecke des Missionsgebietes. Neben einem Ameisennest findet das Sonderkommando hier drei Geldkisten. Diese werden dringend benötigt, um zwei Mannschaftstransporter und weitere Panzer zu bauen. Mit dem so finanzierten Panzerkontingent läuft der Vorstoß bis zu den beiden Dörfern. Der Verband verläßt das Lager über die Nordroute und biegt dann nach Osten ab.

Hinter der nächsten Furt teilt sich die Truppe in eine Süd- und eine Nordgruppe mit jeweils einem BMT. Während der Südtrupp wenigstens einen Bewohner aus dem unteren Dorf evakuiert und auf dem schnellsten Weg quer über die Karte nach Nordwesten Richtung Insel bringt, fährt der Nordtrupp zum Dorf im Nordosten. Mit dem zivilen Passagier begibt er sich an der Nordkante des Gebiets nach Westen – zu den Brücken der südlich darunter gelegenen „Ameiseninsel".

Am nordwestlichen Ufer wartet ein Landungsboot, das die Zivilisten auf die Insel bringt.

Search & Destroy

Das Problem mit den Ameisen läßt sich nur lösen, wenn die Nester ausfindig gemacht und ausgeräuchert werden. Die eigene Basis befindet sich in der südöstlichen Ecke des Operationsgebietes. Die Grenze nach Westen bildet ein Fluß, der zwei Übergänge besitzt. Diese sind unbedingt abzusichern, zum Beispiel mit Schützenbunkern, auf die man später stets ein Auge haben sollte. Als „mobile Eingreiftruppe" schwimmt auf dem Fluß noch ein Zerstörer, der nahe am Ufer laufende Ameisen unter Feuer nehmen und auch bei der Lokalisierung der Nester helfen kann.

Zu Beginn entstehen zunächst Schützen in Massenproduktion. Ein einzelner kann zwar nur wenig gegen die Ameisen ausrichten, aber gemeinsam sind sie stark. Eine Gruppe von wenigstens zehn, besser 15 bis 20 Schützen bekommt für die Reparaturen einen Mechanobot zur Seite gestellt. Die Nachhut einer solchen Gruppe bilden mehrere Rak-Zeros und ein BMT mit einem der Kammerjäger an Bord, die später die Nester ausräuchern sollen. Die Vorhut bildet ein Ranger, der die Landschaft erkundet.



Mit diesen Ameisen ist nicht zu spaßen

Entdeckt er Ameisen, kehrt er sofort zu den Schützen zurück und lockt so die Ungetüme in die Schußreichweite.

Mit dieser Taktik im Gedächtnis macht sich die erste so zusammengestellte Truppe auf den Weg. Gleich im Nordwesten der Basis befindet sich das erste Nest. Ameisen, die im Weg sind, werden eliminiert, bevor der Kammerjäger das BMT verläßt und am Eingang des Nests eine Gasladung anbringt. Auf das Zeug reagieren die Biester ziemlich allergisch. Danach passiert die Truppe eine Felsbrücke nach Norden. Ein Stück weiter geradeaus befindet sich oberhalb eines kleinen Plateaus das nächste Nest. Von dort geht es weiter nach Norden mit einer leichten Kurskorrektur nach Westen. Am oberen Kartenrand stoßen die Einheiten auf die dritte Brutstätte. Nest Nummer vier befindet sich weiter westlich hinter einer verlassenen Sowjetbasis, die erst einmal von den „Besetzern" befreit werden muß, bevor der Weg frei ist. Dem nächsten aus der eigenen Basis ausrückenden Trupp könnten nun einige Invasoren mitgegeben werden, welche die Basis übernehmen. Das versetzt die Alliierten in die Lage, schweres Gerät für die nachfolgenden Aufgaben zu produzieren.

Das fünfte Nest liegt von hier aus weit im Süden am äußeren Westrand der Karte. Von dort aus geht es weiter nach Osten und bei einer Halbinsel etwas nach Norden, wo sich das vorletzte Gelege befindet. Das letzte ist im Süden am unteren Rand eines Erzfeldes zu entdecken.

Im Ameisenbau

In der letzten Mission soll es der Ameisenkönigin an die Zangen gehen. Dazu dringt die Einsatzgruppe im Osten in den Hauptbau, eine verlassene unterirdische Militärbasis, ein. Sie begibt sich den Gang entlang nach Westen und geht bei der nächst Einmündung gleich nach Norden, wo sich an der Ostwand ein Schalter befindet, der eine Teslaspule deaktiviert. Von hier aus geht es quer durch den Raum nach Südwesten zu einem Generator, den Stavros nun in Betrieb nimmt. In einem Gang östlich davon finden die Eindringlinge zwei Kisten. Die eine verbessert die Feuerkraft, die andere die Panzerung. Zuerst sollte Stavros in den Genuß der Power-Ups kommen. Der Weg nach Westen ist versperrt, aber in einer südlichen Nische steht eine weitere „Feuerkraft"-Kiste. Also geht es wieder nach Norden durch den großen Raum, auf dessen linker Seite eine „Panzerung"-Kiste steht. So verstärkt, gelangt die Truppe zu einer Nische im Nordosten, in der ein Ameisenkontingent auftaucht. Man nimmt sofort Reißaus und ignoriert auch die Kiste an der rechten Wand. Die Einheiten laufen so schnell wie möglich in den Gang nach Westen bis zu einem Schalter in der Nordwand, der dafür sorgt, daß der Raum mit den Ameisen mit Giftgas „gelüftet" wird. Während sie von hier aus weiter nach Westen gehen, erscheint im Nordosten ein Mammut-Panzer zur Verstärkung. Dieser nimmt die vorher ignorierte „Feuerkraft"-Kiste auf und folgt der Truppe nach.

Im nächsten Raum im Westen befindet sich in der unteren linken Ecke wieder eine Kiste, diesmal zur Steigerung der Panzerung, die ebenfalls dem Mammut-Panzer zukommen sollte. Von hier aus geht es weiter nach Süden bis zum Nest der Königin. In einem vorher nach Westen abzweigenden Raum steht eine weitere „Feuerkraft"-Kiste.

Der Endgegner operiert mit geschleuderten Blitzen und wird die Gruppe bis zum letzten Öltropfen fordern. Hier bewährt sich jetzt der Mammut-Panzer.

Damit ist die letzte Aufgabe bewältigt: „C&C 3" kann kommen!

DAS DING AUS... DER WÜSTE



Der Schwierigkeitsgrad von „Extreme Assault" ist nicht von Pappe. Und wer hier meint, mit schneller Reaktion und flinkem Zeigefinger die Missionen meistern zu können, befindet sich gehörig auf dem Holzweg. Ohne taktische Überlegungen und gezielte Auswahl der Waffen ist jeglicher Versuch, die außerirdischen Gegner vom Bildschirm zu pusten, schon nach wenigen Minuten gescheitert.



Die wichtigsten Grundregeln

Eine „Was-mache-ich-wann"-Anleitung" für „Extreme Assault" zu stricken, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Wie bei jedem Actionspiel zählen auch hier Geschick und Reaktionsvermögen. Doch damit ist es noch lange nicht getan. Die folgenden Tips geben wertvolle Hilfestellungen bei der Jagd auf die Außerirdischen, denn „sie sind mitten unter uns!"

Deckung suchen

Die wohl wichtigste Grundregel lautet: Deckung suchen. Dabei ist es egal, ob man gerade im „T1" oder im „Sioux" sitzt. Fast alle Gegner geben Feuersalven ab, so daß gleich mehrere Treffer kurz hintereinander folgen. In diesem Fall dauert es nicht lange, bis die Schutzschilde in den roten Bereich rutschen.

Aus diesem Grund ist die Deckung sehr wichtig. Der Angriff geschieht entweder direkt aus der Deckung heraus oder man verläßt sie kurzzeitig für eine Geschützsalve. Der Sioux kann hinter mehr Objekten Schutz finden als der T1. Gebäude, Kisten oder Felsvorsprünge bieten Schutz vor den verschiedensten Arten von Gegnern. Bei der Wahl einer geeigneten Deckung spielen der Bewegungsspielraum des Kontrahenten und sein Schußwinkel eine große Rolle. So kann zum Beispiel eine Felsbrücke zu einer sicheren Zuflucht vor anrückenden Kampfflugzeugen werden. Im Gegensatz zu ihnen kann der Sioux durch schnelle Steig- und Sinkflüge in die Deckung rutschen und im geeigneten Moment das Feuer eröffnen. Hat er es allerdings mit Helikoptern zu tun, nützt ihm der Vorteil gar nichts, da die anderen Maschinen über den gleichen Aktionsradius verfügen. Ein anderes Beispiel sind Geschütze, die meist auf irgendeiner Form von Podest stehen. Sie können oft den Geschützturm nicht so tief neigen, um einen tief fliegenden Sioux zu erwischen.

Schnell und wendig: der Sioux

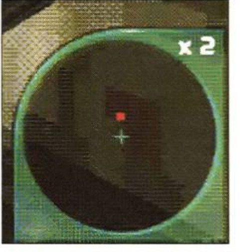


Der T1 verfügt über ein präzises Geschütz

Der T1 hat in dieser Hinsicht nicht ganz so viele Möglichkeiten. Bei herannahenden Flugobjekten hat er eindeutig schlechtere Karten, oft hilft nur die Flucht in ein Gebäude oder in eine andere Form von Unterstand. Bei Bodenfahrzeugen bieten ihm Mauern, Kisten und Senken im Straßenverlauf Deckung.

Das Radar im Auge behalten

Die wichtigste Informationsquelle hinsichtlich Position und Aktion des Gegners ist das Radar. Erscheint die feindliche Einheit dunkelrot, befindet sie sich entweder ober- oder unterhalb der eigenen Position.



Das Radar ist die wichtigste Informationsquelle für Feindbewegungen

Leuchtet sie hingegen hellrot, ist sie auf gleicher Höhe. In diesem Fall sollte man schleunigst etwas unternehmen. Besonders wichtig sind die gelben Punkte. Sie repräsentieren Schüsse oder Raketen, die abgegeben wurden. Diese Funktion erweist sich als besonders nützlich,

Extreme Assault

sobald ein Widersacher aus der Deckung heraus angegriffen werden soll. Während der Gegner hysterisch seine Geschütze heißlaufen läßt, wartet man in der Deckung, bis er die Lust verliert. In diesem Augenblick eröffnet man das Feuer und verschwindet bei Gegenfeuer wieder in der Versenkung.

Swift as swift can

Eine der größten technischen Errungenschaften der neuen Waffentechnologie ist die Möglichkeit, zu „swiften", das heißt sich seitlich zu bewegen. Mit Hilfe des „Swiftens" bekommt der Angriff aus der Deckung heraus eine völlig neue Dimension. Der Gegenspieler wird zunächst selektiert, damit seine ungefähre Position bekannt ist. Legt er eine Feuerpause ein, bewegt man sich seitlich aus der Deckung heraus, gibt einige Schüsse ab und verschwindet wieder.

Rückwärts fahren bzw. fliegen

Nähert man sich im Schlachtgetümmel einer Einheit, die bislang unerkannt geblieben war, hilft nur der geordnete Rückzug. Während man sich rückwärtsbewegt, kann man den gegnerischen Schüssen ausweichen und gleichzeitig zurückfeuern. Besonders geeignet für solche Manöver ist die Razor Gun, da ihre Geschosse das Ziel selbständig verfolgen.

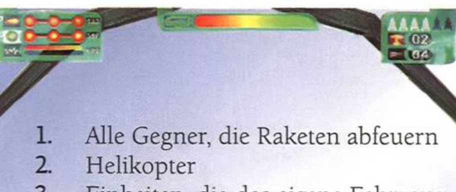
Prioritäten setzen

Leider trifft man bei Extreme Assault selten auf einen einzelnen Gegner. Meist stürzt sich eine ganze Horde von Schießwütigen auf den streßgeplagten Spieler. In diesem Fall heißt es, sich ein wenig Ruhe zu gönnen und die anrückenden Truppenteile nach ihrer Gefährlichkeit einzustufen, um die Reihenfolge auf der Abschußliste festzusetzen.



Die Raketenwerfer sind besonders üble Gesellen

Bei der folgenden Liste handelt es sich um eine höchst persönliche Einschätzung der Gefährlichkeit von Truppenteilen. Vielleicht ist sie trotzdem eine nützliche Anregung:



1. Alle Gegner, die Raketen abfeuern
2. Helikopter
3. Einheiten, die das eigene Fahrzeug mit dem blauen Kraftfeld abtasten
4. Kampfflugzeuge
5. Panzer
6. Mech-Spinnen
7. Geschütze mit drehbarem Turm
8. Geschütze mit feststehendem Turm

Diese Prioritäten werden natürlich auch vom Spielverlauf und davon beeinflußt, ob man in einem Sioux oder dem T1 sitzt. So sind Kampfflugzeuge für den Sioux ein geringeres Problem als für den T1. Andererseits zeigt sich der T1 von einer Flakstellung bei weitem nicht so beeindruckt wie der Sioux.

Zeit oder Leben

Kamikaze-Charaktere finden sicher ihre Erfüllung, wenn sie einen möglichst hohen Zeitbonus einheimsen können. Der besonnene Spieler hingegen pfeift auf die Zeit, tastet sich vorsichtig durch die feindlichen Stellungen und untersucht das Gebiet nach wertvollen Extras. Es gibt zahlreiche verborgene Gänge und Gegner, die das eine oder andere kostbare Kleinod enthalten. Man sollte sich die Zeit nehmen und alles gründlich untersuchen. Die verbesserte Bewaffnung kann einem spätestens beim Endgegner das Leben retten.

Betrifft: Endgegner

Die Endgegner sind groß, feuerstark und scheinen unverwundbar, doch alle haben auch eine Archillesferse. Diese gilt es zu finden, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Selbst wenn es donnert und hagelt, sollte man die Nerven bewahren und gezielt nach diesen Schwachstellen suchen.

Angriffsformen

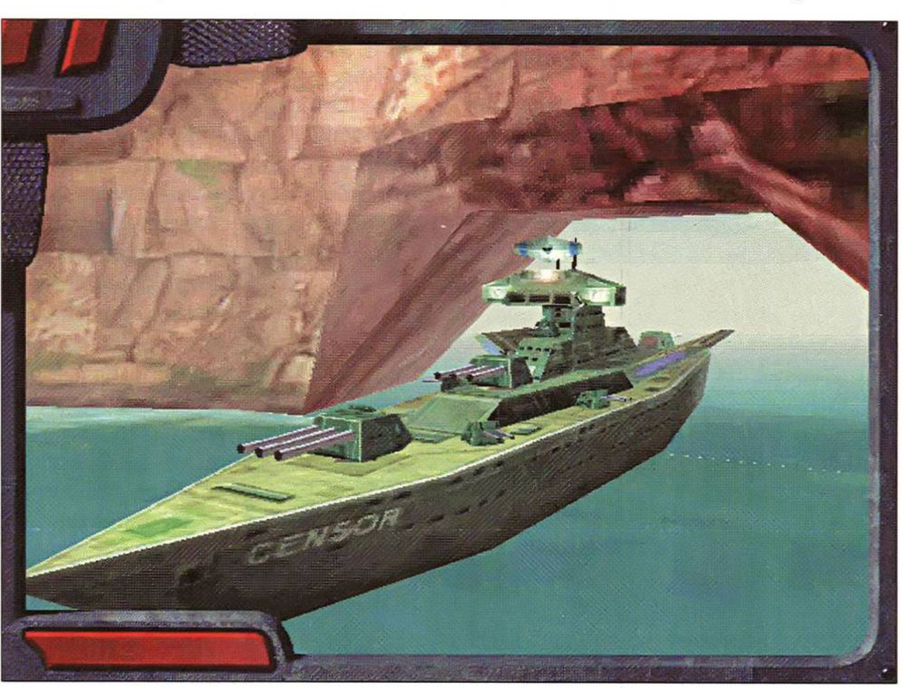
Es gibt diverse Angriffsformen, die in unterschiedlichen Situationen zum Erfolg führen können.

Der Bogenangriff

Im freien Gelände hat sich der „Bogenangriff" bewährt. Dabei fliegt man die selektierte Einheit an, beschießt sie und verschwindet schnell aus der Reichweite ihrer Geschütze. Der Vorteil besteht darin, daß die Gegner ihre Geschütze nicht so schnell ausrichten können. Das spart ungemein Schildenergie. Bei der Streckenwahl des „Bogens" sollte man aber darauf achten, daß die Wegstrecke nicht in das Sperrfeuer anderer Einheiten führt.

Angriff aus der Deckung

Tunnelsysteme, Fabrikanlagen und Gebirge bieten sehr viele Deckungsmöglichkeiten. Aus der Deckung heraus

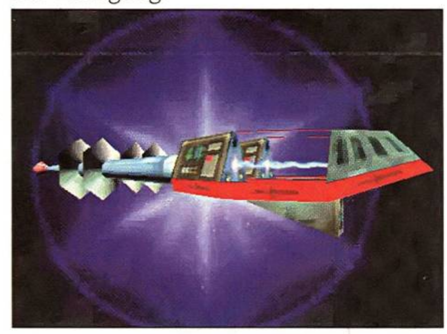


Mit den Endgegnern ist selten gut Kirschen essen

anzugreifen bedeutet nicht mehr, als die Deckung für einige Schüsse zu verlassen, um anschließend sofort wieder darin zu verschwinden. Die wichtigste Funktion hierbei ist das „Swiften", das die seitliche Bewegung gestattet. Besonders angenehm ist diese Angriffsform beim T1, wenn der Gegner selektiert wurde. In der Deckung kann das Geschütz bereits in aller Ruhe ausgerichtet werden. Auf diese Weise erhöht sich die Trefferwahrscheinlichkeit enorm.

Fernangriff

Der Fernangriff stellt die angenehmste Form dar, sich der Aliens zu entledigen. Leider ist die Zahl der Waffen, die hierfür geeignet sind, ausgesprochen gering und zum Teil schwer wiederzubeschaffen. „Lenkraketen", „Thunderbolds" und „Smartbombs" findet man relativ selten, und die vorzügliche „Fire Flash" steht erst ab der 9. Mission des 3. Operationsgebiets zur Verfügung.



Die Fire Flash ist eine ausgezeichnete Fernwaffe

Die hohe Reichweite und große Durchschlagskraft der Fire Flash machen sie zur idealen Fernwaffe. Ihre Verwendung setzt allerdings ein ruhiges Händchen voraus, da sehr genau gezielt werden muß.

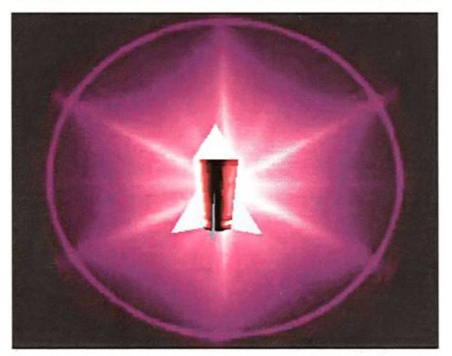
Waffen, Schilde und Extras

Im Lauf des Spiels werden drei Waffensysteme bereitgestellt, die in jeweils neun Stufen aufgerüstet werden können. Dazu gesellen sich noch etliche andere Extras. Diese sind entweder in geheimen Räumen versteckt oder erscheinen nach der Zerstörung eines Objekts. Dabei ist es egal, ob es sich um militärische oder zivile Ziele handelt.

Es kann sich also lohnen, alles in Schutt und Asche zu legen oder sich die Umgebung sehr genau zu betrachten. Doch auch wenn es viele Extras zu finden gibt, darf man nicht der Verschwendungssucht verfallen. Gerade leistungsfähige Waffen wie die Smartbombs sollten sehr sparsam eingesetzt werden. Es gibt einige Missionen, die ohne sie kaum zu erfüllen sind!



Immer wieder schön, einen zu finden: der Extraschild



Die Smartbombs sind kostbar – und selten

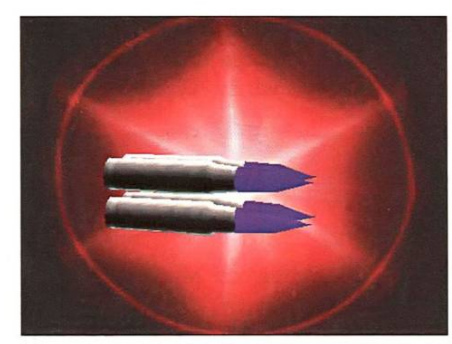
Die richtige Wahl der Waffen

Jedem Gegner ist wesentlich leichter beizukommen, wenn die richtige Waffe zum Einsatz kommt. Die Razor Gun ist ideal, um aus der Bewegung heraus zu schießen oder sich schnell bewegende Ziele wegzupusten. Vor allem Luftziele können mit ihr raschl und zuverlässig zerstört werden, da ihre Geschosse das Ziel in geringem Umfang „verfolgen". Die Laser Cannon hingegen kann nur geradeaus schießen. Zum Ausgleich richtet sie größeren Schaden an. Ihr Einsatzbereich liegt in der Zerstörung feststehender Ziele wie Geschützstellungen oder Gebäude. Mit der Laser Cannon lassen sich auch gut ankommende Raketen abfangen. Allerdings setzt diese Aktion ein wenig Übung und starke Nerven voraus. Einen ähnlichen Verwendungszweck hat die später hinzukommende Fire Flash, die eine geradezu phänomenale Durchschlagskraft und Reichweite besitzt. Deshalb eignet sie sich hervorragend als Fernwaffe (zum Teil auch ohne „offizielle" Munition).

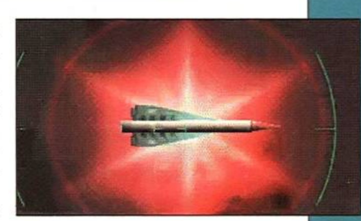


Ohne Munition nützt auch die beste Laser Cannon nicht viel

... als Thunderbolds



Gelegentlich geht es auch ohne sie: die Munition für die Fire Flash



Lenkraketen sind häufiger anzutreffen ...

Viele Gegner lassen sich mit ihr vernichten, noch bevor man in die Reichweite ihrer Geschütze kommt. Leider muß sehr genau gezielt werden, weshalb eine „Schnellschuß-Aktion" oder ein sich bewegender Gegner in die Kategorie „Vergiß es" fällt. Lenkraketen sind besonders zu empfehlen, wenn ein Feind aus der Distanz angegriffen werden soll oder wenn man einfach in Zeitnot steht.

Relativ sinnlos ist es hingegen, eine Rakete auf eine feuernde Feindeinheit abzuschießen. Durch dieses Feuer wird die Rakete meist zerstört. Eine der effektivsten Waffen ist die Smartbomb, die ihre Verwendung bei hohem Feindaufkommen findet. Alle Ziele in ihrer Reichweite werden automatisch selektiert und (fast immer) vernichtet. Die Smartbomb ist dermaßen kostbar, daß man sie nur dann einsetzen sollte, wenn man nicht mehr weiter weiß. Vor allem im letzten Operationsgebiet profitiert man von einer möglichst hohen Anzahl dieser „Wunderwaffen".

Bei der Thunderbold handelt es sich um eine Rakete, die nach dem Aufschlag das ganze Umfeld mit Granaten bombardiert. Auch hier liegt der Schwerpunkt auf Truppenansammlungen. Allerdings rentiert sich der Einsatz eher bei Feindkonzentrationen am Boden oder Endgegnern, bei denen viele Ziele dicht beieinander stehen.

Tips zu den Missionen

Im folgenden werden besondere Gefahrenpunkte oder Schwachstellen beschrieben, die bei der erfolgreichen Beendigung einer Mission sehr hilfreich sein können.

Die Auflistung aller Geheimräume und Gegner ist allerdings nicht möglich. Es gelten nach wie vor zwei Grundsätze:



Operationsgebiet 1: Das verlassene Tal

Mission 1

Die erste Mission eignet sich hervorragend, um fleißig Flugerfahrung zu sammeln. Es sollte in jedem Fall verhindert werden, daß es den beiden Helikoptern gelingt, den Sioux in die Zange zu nehmen.

Mission 2

Der Konvoi kann schnell ausradiert werden, wenn der Sioux direkt auf dem Weg landet und die herannahenden Fahrzeuge eines nach dem anderen vor die Flinte nimmt. Wer am Ende dieser Mission die beiden Geschütztürme und den dort stationierten Helikopter ungeschoren läßt, bekommt es in der folgenden Mission mit ihnen zu tun.



Der Konvoi ist schnell zu knacken

Mission 3

Nach dem Hubschrauber sollte der Raketenbuggy so schnell wie möglich ausgeschaltet werden, andernfalls feuert er seine Lenkraketen ab.
Die restlichen Panzer werden am besten im schnellen Überflug ausgeschaltet.

Mission 4

Die Zeit eilt. Sobald die Bodenfahrzeuge den Großteil des Dorfs zerstört haben, legt man das Stadion in Schutt und Asche, in dem die Bevölkerung gefangengehalten



Um das Kraftfeld aufzulösen, müssen alle Träger zerstört werden

wird. Das Kraftfeld bricht erst zusammen, wenn alle Träger am Stadion zerstört sind.

Mission 5

Auch hier darf nicht getrödelt werden. Sobald das erste Fahrzeug den Tunneleingang erreicht, ist die Mission gescheitert. In rasantem Tempo müssen die Helikopter, das Kampfflugzeug, der Geschützturm und die sich dem Tunnel bereits nähernden Buggys ausgeschaltet werden. Dann ist ein Augenblick Zeit, um den Sioux auf der Straße des Plateaus, kurz vor dem Tunneleingang, zu landen und dort auf die langsameren Fahrzeuge zu warten. Doch Vorsicht: Nicht zu nahe bei den dort stationierten Geschützen niedergehen. Eine zusätzliche Lenkrakete kann abstauben, wer das Raketenboot am Ende des Flusses zerstört.

Mission 6

Zuerst sollten alle Bodenfahrzeuge und Helikopter in der Nähe des Startpunkts eliminiert werden. Sobald man sich der Brücke nähert, greifen drei Kampfflugzeuge ein.

Mission 7

Die erste Rakete winkt, sobald der Raketenbuggy ausgeschaltet wird, der sich auf der Straße dem Sioux nähert. Im Tiefflug erledigt man zuerst das Raketenboot, dann den Helikopter und zum Schluß das Geschütz auf dem Dach der Fabrikanlage.

Mission 8

Der Pilot ist unmittelbar neben der Burg zu Boden gegangen. Im Innenhof des Gemäuers verstecken sich einige Extras.



Mission 9

Im Innenhof der Fabrik befinden sich einige Extras. Bevor man sich den Bodeneinheiten widmet, sollten



Dort lauert bereits der Raketenbuggy



Weiter geht's



Quell vieler Freuden: die Burg



Im Hof sind nette Extras zu finden

die Geschütze auf den Dächern ausgeschaltet werden.

Mission 10

Zu Beginn der Mission nähern sich zwei feindliche Helikopter, die ausgeschaltet werden müssen. Andernfalls gerät man ins Kreuzfeuer, sobald die Geschützstellungen beim Tunnel angegriffen werden. Um die rechte Stellung braucht man sich nicht zu kümmern, die erledigt die Luftunterstützung. Nach der Zerstörung beider Energieeinheiten ist der Tunnel frei.

Mission 11

Nach dem Missionsstart gerät der Sioux ins Kreuzfeuer. Die Flucht in den verschlossenen Tunnelabschnitt hinter dem Helikopter gibt gute Deckungsmöglichkeiten. Durch die Eliminierung der Energieeinheit verschwindet das Kraftfeld. Dort befindet sich jetzt eine Öffnung, die in ein tiefer liegendes Tunnelsystem führt. Die Zerstörung der dort herumstehenden Kisten und Fässer bringt Extras.

Mission 12: Endgegner



Diese Einheit wird noch öfter Ärger bereiten

Links und rechts vom Endgegner befindet sich jeweils eine Ausbuchtung. Von dort aus können die seitlich angebrachten Geschütze erledigt werden.
Nach der Zerstörung der beiden Energiezellen verschwindet das Kraftfeld, das den Endgegner schützt. Eine Linse auf seiner linken Seite ist in der Lage, ein Kraftfeld zu produzieren, mit dem er den Sioux abtasten kann. Dieser Strahl hat eine verheerende Wirkung. Sobald eine blaue Aura zu erkennen ist, ergreift man am besten die Flucht.

Operationsgebiet 2: Gefangen unter der Erde

Mission 1

Die seltsamen Flugobjekte, die sich nach einiger Zeit nähern, sind in der Lage, Lenkraketen zu verschießen. Glücklicherweise gehören sie nicht gerade zu den schnellsten. Nach der Sprengung des Ventilators ist der Weg frei für die nächste Mission.



Diese Kerle sind relativ langsam, aber durch ihre Bewaffnung sehr gefährlich

Mission 2

Am Ende des Tunnels wartet bereits ein feindlicher Helikopter. Der dahinter liegende Gang führt zu einem gigantischen Roboter, der sowohl normale Geschosse wie auch Lenkraketen verschießen kann.



Nicht jede Bekanntschaft macht Freude

EXTREME ASSAULT

Der ringförmige Gang, der um den Roboter herumführt, wird durch weitere Helikopter bewacht und bringt keine nennenswerten Vorteile. Die Blechbüchse kackt man am besten mit Raketen. Reicht das nicht aus, gibt man ihr mit der Laser Cannon den Rest.

Mission 3

In den seitlich vom Gang gelegenen Räumen befinden sich Geschützstellungen, besonders interessant ist die erste. Einige Schüsse auf die dahinter liegende Felswand fördern Extras zutage. Auch die riesige Kapsel verbirgt einige Extras, die dringend benötigt werden. Nachdem die Gefangenen an Bord sind, explodieren die kleinen Kapseln.



Viele kleine Überraschungseier

Schlagartig wimmelt es in der Höhle von „Mech-Spinnen". Die Mission ist beendet, sobald das den Rückweg versperrende Gitter zerstört wurde und man in Richtung Ausgang fliegt. Wer allerdings die Spinnentiere am Leben läßt, bekommt es in der nächsten Mission mit ihnen zu tun.

Mission 4

Vor der riesigen Mech-Spinne bringt man sich am besten in einem der seitlich gelegenen Räume in Sicherheit und wartet, bis sie vorbei ist. Von hinten ist das Tierchen relativ schutzlos, doch sollte man sich vor den Raketen in acht nehmen.



Pfui Spinne!

In den folgenden Tunnelabschnitten werden Hologramme dargestellt, die verschiedene Waffengattungen der Aliens zeigen. Damit gewinnt man einen groben Überblick, was noch so alles auf einen zukommt.



Die Hologramme lassen Böses erahnen

Mission 5

Die Energieeinheit des Generators befindet sich ganz oben auf dem Pfeiler in der Mitte des Raums. Nach ihrer Sprengung ist der Weg zum Generator frei, der sich ebenfalls im obersten Stockwerk befindet.

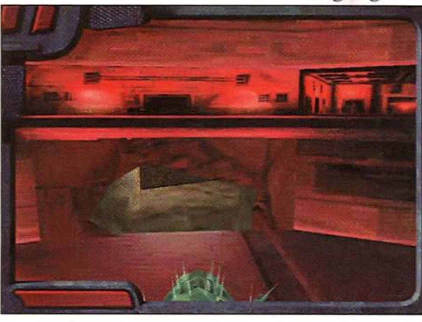


Die Energieversorgung

Der blaue Strahl darf nur aus der Distanz zerstört werden, andernfalls fliegt die eigene Maschine mit in die Luft.

Mission 6

Die Gefangenen befinden sich in der ersten Etage. Sobald sie an Bord sind, geht es ein Stockwerk tiefer zum Ausgang.



Der Weg in die Freiheit

Wer ein Extra abstauben möchte, kann im „Vorbeiflug" die riesige Mech-Spinne zerstören, doch Vorsicht: Nach dem Ausgang folgt noch ein Tunnelstück mit weiteren gegnerischen Einheiten.

Mission 7

Zuerst versucht man, die Helikopter und die vordersten Geschütze auszuschalten. Hinter dem Turm stehen zahlreiche Hütten, die gute Deckungsmöglichkeiten bieten.



Da kommt Stimmung auf!

Am Ende der Höhle befinden sich Stahltüren, die sich erst öffnen, wenn sich der Sioux nähert. Dahinter taucht eine Höhle mit Stalagmiten und Stalagtiten auf. Hier warten keine Aliens mehr.

Mission 8



Ein langer Canyon wartet darauf, durchflogen zu werden

In dem Canyon geht die Post ab! Wer die Mission schnell hinter sich bringen möchte, kann ihn schnurstracks durchfliegen. Auf etwa halber Wegstrecke befindet sich ein Hangar. Hier schwebt ein Razor-Gun-Upgrade, das man sich in keinem Fall entgehen lassen sollte. Der Hangar reicht weit in den Berg hinein, dort liegt im hintersten Winkel ein Raum, in dem sich weitere Extras verstecken.

Mission 9: Endgegner

Die „USS Censor" besitzt auf der Rückseite einen Raketenwerfer, der zuerst ausgeschaltet wird. Die dichtstehenden Geschütze auf der Bug- oder Heckseite erledigt man sauber und bequem mit einer Smartbomb.



Ohne den Raketenwerfer geht es gleich viel leichter

Wem es gelingt, seinen Sioux nach der Zerstörung des Raketenwerfers bei den flügelförmigen Ausbuchtungen zu plazieren, der hat auch gute Chancen, die meisten Geschütze von hier aus zu erledigen, ohne viele Treffer kassieren zu müssen.

Operationsgebiet 3: Die Vulkaninsel

Mission 1

In einem der Krater versteckt sich ein roter Helikopter, nach dessen Ableben eine Smartbomb eingesammelt werden darf. Zusätzlich finden sich im Krater weitere Extras.



In dem links liegenden Krater versteckt sich der rote Helikopter

Der rechte Eingang zu den Fabrikanlagen wird mit einem Raketenwerfer gesichert, der linke Eingang hingegen nur durch eine Mine.

Mission 2

Die zahlreichen Kisten und Fahrzeuge verbergen eine Unmenge Extras. Wer ein Stockwerk höher fliegt, findet weitere. Durch die beiden Gitter geht es in den Lüftungsschacht. Vom linken Eingang aus gesehen, führt der zweite Schacht rechts auf kürzestem Weg zum Ziel. Er mündet in einen großen Raum, in dem es von Aliens nur so wimmelt. Hier finden sich einige Extras im linken Loch. Sobald die Energieeinheiten zerstört und einige Schüsse auf die dahinter liegende Wand abgegeben wurden, setzt sich ein Fahrstuhl in Gang. Im nächsten Raum geht es in den rechts liegenden Gang.

Mission 3

Wenn man den Flußverlauf folgt, trifft man nach einiger Zeit auf einen dicht bewachsenen Tunnel. Wenige Augenblicke nach dem Einflug erscheint ein Pfad auf der linken Seite, wo sich bereits „Mech-Spinnen" tummeln. Hier steht auch ein



Diese Tierchen zeigen sich von der Ballerei völlig unbeeindruckt

Baum, auf dem zahlreiche Papageien rasten. Einige Schüsse ins Laub, und eine Thunderbolt erscheint. Danach braucht man dem Pfad nur noch zu folgen.

Mission 4:

Das Dorf ist ein Falle. In jeder Hütte versteckt sich eine feindliche Einheit. Es empfiehlt sich, den Sioux in Stellung zu bringen und eine Hütte nach der anderen in Schutt und Asche zu legen, bevor die Gefangenen befreit werden. Ein kleines Bonbon in Form eines Extra-Schilds verbirgt sich hinter dem Schrein. Sobald die Zivilisten an Bord sind, tauchen Helikopter auf, die ausgeschaltet werden müssen.

Mission 5

Der Eingang zum Stollensystem liegt hinter einem Bretterverschlag. Der Stollen führt zu einer Höhle mit einer eingestürzten Brücke. Am Grund dieser Höhle befinden sich zwei Lenkraketen, die knapp oberhalb des Magmas schweben.
Der richtige Eingang zum Ziel liegt auf

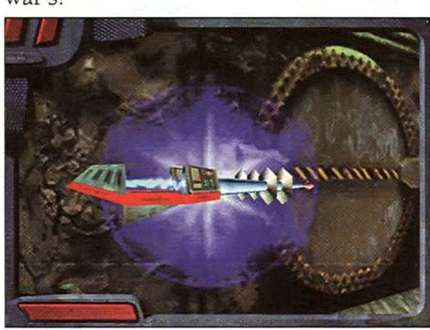


Unterhalb dieses Brückenabschnitts geht es weiter

derselben Seite, nur eine Etage tiefer. Der Durchgang ist vermint. Besonders gefährlich ist die rollende Lore mit heißer Lava. Wer sie rechtzeitig wegpustet, spart nicht nur Schildenergie, sondern erntet auch ein schönes Extra. Die Höhle am Ende des Gangs wird durch Minen, Geschütze und einen Roboter gesichert.

Mission 6

Diese Mission ist schnell erledigt: Waffen einsammeln, Fire Flash an Bord nehmen und die Energieeinheit zerstören. Das war's!



Die lang ersehnte Fire Flash

Mission 7

Die richtige Flugroute durch die sich bewegenden Wände lautet:

1. hoch
2. Drehung nach rechts um 90 Grad
3. runter
4. Drehung nach links um 90 Grad
5. hoch
6. geradeaus



Leidet jemand unter Platzangst?

EXTREME ASSAULT



Mission 8

Der Hubschrauber wird in der Talsohle von einigen Mech-Spinnen und zwei Helikoptern angegriffen. Vernichten und ab zur nächsten Mission.

Mission 9

Der richtige Weg zurück sieht folgendermaßen aus:

1. runter
2. Drehung um 90 Grad nach rechts
3. hoch, Extra-Schild und Munition für Fire Flash aufsammeln
4. runter
5. Drehung um 90 Grad nach rechts
6. runter
7. Drehung um 90 Grad nach links
8. runter
9. geradeaus

Mission 10: Endgegner

Die Schwachstelle der gigantischen Bergwerkmaschine liegt frontal genau in der Mitte.



Volle Ladung auf diesen Punkt

Eine Thunderbold und einige gezielte Schüsse mit der Fire Flash bereiten dem Spuk ein Ende.

Op.-Gebiet 4: Die Fabrik des Schreckens

Die unterirdische Fabrik wird vollständig mit dem „T1" erkundet. Besonders schwierig in diesem Operationsgebiet sind die zahlreichen „Riesenroboter" und die zum Teil sehr schmalen Rampen, über die sich der T1 bewegen muß.

Mission 1

Die Raketensprengköpfe im ersten Raum dürfen nur aus respektvollem Abstand zerstört werden. Ihre Detonation ist gewaltig und löst eine Kettenreaktion aus, die dem Panzer ernsthaften Schaden zufügen kann. Im dritten Raum sind einige verschlossene Garagen zu finden. Nach der Sprengung des dritten Stellplatzes erscheinen einige Extras. Die riesigen Energiezellen können nicht durch direkten Beschuß zerstört werden. Um sie in die Luft zu jagen, müssen die mit dem Symbol für Radioaktivität gekennzeichneten Behälter in den beiden seitlich gelegenen Räumen gesprengt werden. Vorsicht: An der Wand oberhalb des Durchgangs befinden sich feuerstarke Geschütztürme.



Direkter Beschuß bringt hier nichts

Mission 2

Die große Halle steckt voller Geschütze. Wer sich hineinbegibt, gerät sofort ins Kreuzfeuer. Es bietet sich an, die Geschütze aus sicherer Entfernung mit der Fire Flash zu verpuffen.



Hier befindet sich der Durchgang

Der Durchgang liegt links neben der Rampe. Das Gerüst bietet eine gute Gelegenheit, ein Gefühl für die Steuerung des Panzers und Übung im Befahren schmaler Stege zu bekommen. Die Übungsstunden zahlen sich in den folgenden Missionen aus!

Mission 3

Die gelben Streifen auf der Rampe sind ausgesprochen tückisch: Sie beschleunigen den Panzer. Deshalb tut man gut daran, nach ihrer Überquerung den Rückwärtsgang einzuschalten. Am Ende wartet eine Kreuzung. Der Weg links führt zu einer riesigen Mech-Spinne, nach ihrem Ableben fällt ein Laser-Cannon-Upgrade ab. Der rechte Gang führt zu einem spiralförmig nach unten verlaufenden Weg, an dessen Ende eine Energiezelle zu finden ist. Diese ist zu zerstören, damit der dritte Weg freigegeben wird. Ihn bewachen ein Riesenroboter und ein Raketenwerfer. Sobald man sein oberes Ende erreicht hat, ist die Mission überstanden.

Mission 4

Die Giftküche bereitet keine großen Probleme. Anders sieht es bei der Brücke aus. Hier wartet bereits der erste von zwei Riesenrobotern in dieser Mission. Auf den Einsatz von Raketen sollte man zunächst verzichten, man benötigt sie für den zweiten Roboter. Er taucht etwa auf halber Stecke aus der Versenkung auf, während sich der T1 auf einem schmalen, nach unten führenden Pfad befindet. Da es hier keine Deckung gibt, muß der Blechkumpan schnellstens erledigt werden. Den am Ende des Wegs stationierten Roboter darf man ruhig ignorieren. Zum Ausgang geht es geradeaus an ihm vorbei.

Mission 5

Auch hier wartet wieder ein riesiger Roboter auf seine Vernichtung. Er bewacht eine Energiezelle, die das Tor öffnet. Auf der anderen Seite führt abermals ein spiralförmig nach unten führender Weg weiter, auf dem zahlreiche Panzer lauern. Auf der gegenüberliegenden Seite des Platzes erstreckt sich eine schmaler Pfad, der



Swift'n kill

nach oben führt. Dort angelangt, ist der Rest ein Kinderspiel.

Mission 6



Die letzte Energieeinheit darf nur vom Gang aus gesprengt werden

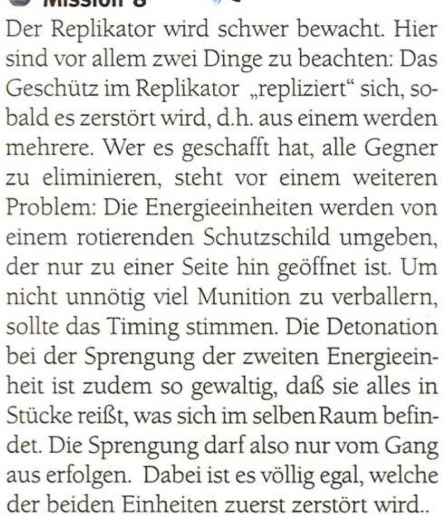
Die entsprechende Energieeinheit wird durch Geschützstellungen bewacht, die nur aus gebührendem Abstand zerstört werden dürfen. Wer sich hingegen auf einem Nahkampf einlassen möchte, fällt in einen tiefen Graben und verglüht in der Lava.

Mission 7

Sobald der Roboter auf der gegenüberliegenden Seite und das links liegende Geschütz ausgeschaltet sind, ist die Zerstörung der „Vaporatoren" ein Klacks.

Mission 8

Der Replikator wird schwer bewacht. Hier sind vor allem zwei Dinge zu beachten: Das Geschütz im Replikator „repliziert" sich, sobald es zerstört wird, d.h. aus einem werden mehrere. Wer es geschafft hat, alle Gegner zu eliminieren, steht vor einem weiteren Problem: Die Energieeinheiten werden von einem rotierenden Schutzschild umgeben, der nur zu einer Seite hin geöffnet ist. Um nicht unnötig viel Munition zu verballern, sollte das Timing stimmen. Die Detonation bei der Sprengung der zweiten Energieeinheit ist zudem so gewaltig, daß sie alles in Stücke reißt, was sich im selben Raum befindet. Die Sprengung darf also nur vom Gang aus erfolgen. Dabei ist es völlig egal, welche der beiden Einheiten zuerst zerstört wird..



Mission 9

Hier gibt es viele Tore, die gesprengt werden können und hinter denen sich ein Gegner inklusive Extra verbirgt. Um nicht von allen Seiten beschossen zu werden, wenn man sich auf den steilen, schmalen Weg nach oben begibt, sind so viele Aliens wie möglich schon von unten zu erledigen. Der Weg zur Auffahrt führt immer durch die letzte, rechte Tür eines Ganges.

Mission 10: Endgegner

Die zahlreichen Geschütze des fratzenhaften Endgegners sind kaum der Erwähnung wert. Sie werden einfach aus maximaler Entfernung zerstört – leichter geht's nicht!





Vorsicht bei der Pyramide

Operationsgebiet 5: die Hochebene

Mission 1

Die sich schnell dem Transportflugzeug nähernden Bodenfahrzeuge bilden das erste Ziel, gefolgt von den anrückenden Lufteinheiten. Auf der anderen Seite der Schlucht wird der Trupp Panzer bereits von der Luftunterstützung unter Feuer genommen. Weiter hinten nähern sich gefährliche Raketenbuggys, die so schnell wie möglich zerstört werden müssen.

Mission 2

Der Transporter wird seinen Weg in die rechts liegende Schlucht nehmen. Dort lauern Kampfflugzeuge nebst einer ganzen Batterie von Flakgeschützen, die mit Raketenwerfern durchsetzt ist. Diese gilt es auszuschalten. Mit Hilfe einer gut plazierten Smartbomb läßt sich bereits ein großer Teil von der Landkarte fegen.
Von den verbleibenden Einheiten müssen in jeden Fall alle Hubschrauber, Kampfflugzeuge und Raketenwerfer zerstört werden.

Mission 3



Von der Treppe aus können die Gegner leicht erledigt werden

Das UFO verschwindet bereits kurz nach Missionsbeginn. Besonders gefährlich ist der auf der Spitze der Pyramide postierte Raketenwerfer. Die Zerstörung der Steinplatten, aus denen die Flammen hervortreten, bringt Extras.

Mission 4

Wer nicht im Eilflug zum vor der Kirche wartenden Sanitätsfahrzeug fliegen möchte, kann auch bei der Inkastadt auf die herannahenden Helikopter warten. Sobald diese von der Bildfläche verschwunden sind, ist der Angriff auf die verbleibenden Truppenteile und den riesigen Roboter schon einfacher.

Mission 5

Wieder einmal muß der T1 zum Einsatz kommen. Der Panzer sollte im Eiltempo in den Eingang zur Tempelanlage flüchten. Auf dem Weg dorthin stehen zwei Geschütztürme, nach deren Zerstörung ein Extra-Schild winkt. Innerhalb der Tempelanlage lauert ein Geschütz, das weggepustet werden muß. Die Tempelanlage bietet ausreichend Schutz gegen die nachrückenden Aliens. Gleichzeitig lassen sich die auf den Dach stationierten Geschütze von der Treppe aus erledigen

Mission 6

In einem der Räume bewacht ein Riesenroboter einen Durchgang. Im darauf folgenden Gang ist auf der linken Seite ein Zugang verborgen, der erst einmal aufgesprengt werden muß. Dahinter lockt ein Extra-Schild. Die Treppe führt zu einem schwer bewachten Raum auf der rechten Seite.
Hier gibt es zwei Leckerbissen: ein Laser-Cannon- und ein Razor-Gun-Upgrade. Die gesuchte Energieeinheit befindet sich in dem großen, zentral gelegenen Raum hinter der Biegung vom ersten links liegenden Durchgang.

Mission 7

Das Areal ist von wenig Gegnern besiedelt. Abgesehen von dem Panzer auf der Brücke warten nur zwei weitere bei den Energieeinheiten am Ende des Gangs. Die Zivilisten lassen sich schnell einsammeln.

Mission 8

Direkt geradeaus, im ersten Stock des Gebäudes, ist die zu zerstörende Energieeinheit bereits zu sehen. Wer allerdings Extras einsammeln möchte, sollte sich den Bereich beim Turm genauer ansehen, dessen leuchtend blauer Kranz schon von weitem erkennbar ist. Hier gibt es einen Gang, der zu vielen Extras führt, und eine Auffahrt, die weitere beherbergt.



Vorsicht im ersten Tunnelabschnitt: Die Energieeinheit wird von einem Geschütz gesichert

EXTREME ASSAULT



Extreme Assault



Mission 9: Endgegner



Bevor man sich an die Arbeit macht, empfiehlt es sich, die Extras zu sammeln, die sich in einer Felsspalte auf der rechten Seite des Bergs befinden. Extra-Schilde warten in den links und rechts liegenden Unterständen auf dem Platz. Hier findet man auch gute Deckungsmöglichkeiten gegen die vielen Feindeinheiten. Unterhalb der Position des UFOs wurde eine Stelle durch ein Kreuz markiert.
Dort positioniert man den Sioux und kocht von hier aus das UFO mit Thunderbolds weich. Den Rest gibt man ihm bei schnellen Steig- und Sinkflügen mit der Laser Cannon. Nach der Zerstörung des Flugobjekts bleibt ein Razor Gun-Upgrade übrig.

Operationsgebiet 6: Das Finale

Das Ende der Aliens naht. Eine Tatsache, die man in diesem Operationsgebiet klar zu spüren bekommt. Die einzelnen Missionen werden äußerst heftig – ganz zu schweigen vom Endgegner.

Mission 1

Bevor die Mission so „richtig" an Würze gewinnt, müssen vorher noch einige Tunnel gemeistert werden. Besonders einfach ist der zweite Tunnelabschnitt. Die hier stationierten Geschütze eröffnen erst das Feuer, wenn eine der drei Energieeinheiten zerstört wird. Ist dies nicht der Fall, können sie ohne jede Form von Gegenwehr umgepustet werden. Nach den Tunnels folgt ein langer Canyon, in dem die Aliens fleißig mit Lenkraketen hantieren. Das Ende des Canyons sichern zwei „Blitzlicht-Roboter" gesichert, hinter dem Sockel des rechten befindet sich die Energieeinheit. Der sicherste Platz, um beide Einheiten auszuschalten, liegt genau zwischen ihnen, dicht über dem Boden. Schnelle Steig- und Sinkflüge machen ihnen den Garaus. Bevor die Mission endgültig als gemeistert zu den Akten gelegt werden kann, ist aber noch ein weiteres Tunnelsystem zu durchfliegen.



Hier ist die Schwachstelle zu finden

Mission 2

Damit die Überlebenschancen steigen, sollte binnen weniger Sekunden nach Missionsbeginn eine Smartbomb abgefeuert werden. Insgesamt sind vier Energieeinheiten zu zerstören: im linken und rechten Abschnitt der Festung je eine, im Mittelteil zwei. Erst wenn die äußeren beiden kaputt sind, ist der Weg zu den anderen frei.

Mission 3

In dieser Mission ist Hektik angesagt. Zuerst sollte das Raketenboot zerstört werden. Anschließend kommen die Helikopter an die Reihe.

Mission 4

Auch hier zählt jede Sekunde. An erster Stelle auf der Abschußliste steht das fast unscheinbare Raketenboot, erst dann folgt der Zerstörer. Er besitzt an den Seiten je ein tragflächenförmiges Gebilde, das aus zweierlei Gründen interessant ist. Zum einen befindet sich unmittelbar davor die Schwachstelle des Zerstörers. Einige Thunderbolds oder gezielte Schüsse mit der Laser Cannon können hier schweren Schaden anrichten. Zum anderen kann der, dem es gelingt, seinen Sioux hier zu parken, relativ ungefährdet die Kanonen des Zerstörers ausschalten. Zu guter Letzt erst kommt die Luftwaffe an die Reihe.

Mission 5

Direkt gegenüber ist schon einer dieser gefürchteten Roboter zu erkennen. Er versperrt den Weg zu einer taktisch gesehen sehr wichtigen Unterführung, in der es außerdem Extras zu finden gibt. Von hier aus erkennt man an jedem Ausgang das Hinterteil eines Roboters. Ein paar Schüsse in die außerirdische Kiste, und die ärgsten Gegner sind schon mal beseitigt.

Mission 6



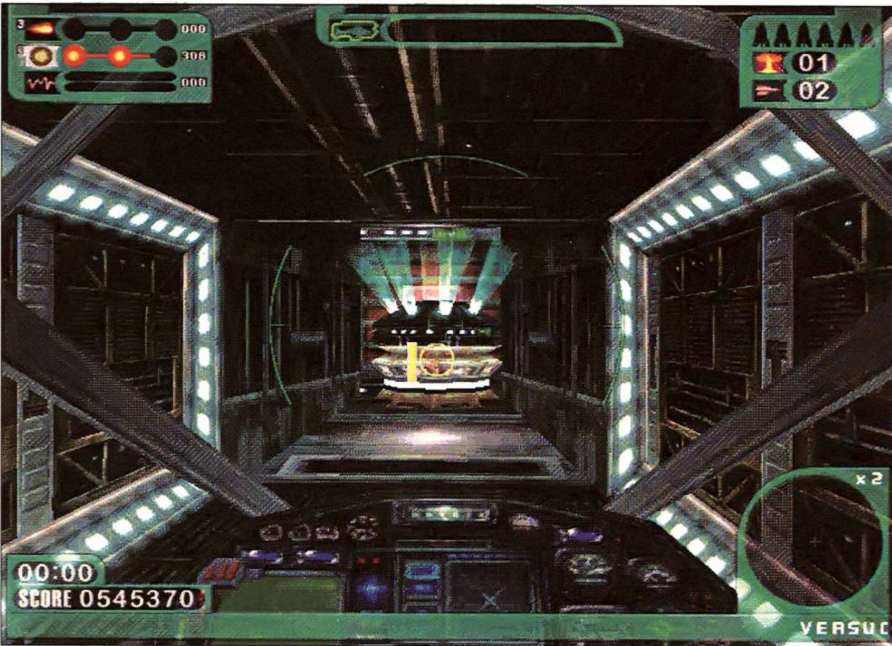
Diese Mission ist relativ einfach. Alle Aliens werden nach und nach aus der Distanz erledigt. Das blaue Kraftfeld soll zwar die Generatoren schützen, kann aber mit der Laser Cannon leicht durchschossen werden. Eine kleine Überraschung bietet das etwas abseits von der Fabrik liegende Gebäude, auf dem ein Raketenwerfer auf seine Beute lauert. Sobald es in die Luft fliegt, gibt es einen Extra-Schild.

Mission 7

Hier hilft es nur, blitzschnell eine Smartbomb zum Einsatz zu bringen und in Windeseile alle verbleibenden Einheiten auszuradieren. Wer hier seinen Schutzschild reduziert, muß mit seiner angeknacksten Verteidigungskapazität dem ultimativen Endgegner gegenübertreten.

Mission 8: Endgegner

Diese Mission ist nichts für schwache Nerven. Der übermächtige Gegner verfügt über eine vernichtende Feuerkraft, doch hat auch er eine Archillesferse, die auf der Oberseite des Raumschiffs liegt. Dort gibt es merkwürdige Gebilde, die wie schrägstehende Antennen aussehen. Sobald diese zerstört sind, öffnet sich das zwischen ihnen liegende Kraftfeld, und der Sioux kann hineinfliegen. Am Ende des vom Raum ausgehenden, schwer bewachten Gangs befindet sich die Energiequelle des UFOs. Ist diese erst einmal zerstört, muß das Raumschiff auf dem schnellsten Weg verlassen und der Sioux in sicherer Entfernung „geparkt" werden. Das sich nun abspielende Feuerwerk läutet das Ende außerirdischer Existenz auf unserem Planeten ein. Abschließend noch ein kleiner Tip für all diejenigen, die wegen zu geringer Schildenergie nicht das Ende des UFOs, sondern nur ihr eigenes erleben: Das UFO beherbergt ziemlich in der Mitte zwei Raketenwerfer, deren Zerstörung mit einem Extraschild belohnt wird ...



Easy Going

THE LAST EXPRESS

Bei diesem Adventure kann wirklich die Zeit davonlaufen. Nicht nur, dass man zu viele Stunden vor dem Computer sitzt, es läuft auch gnadenlos die Uhr mit. Manchmal hat Robert Cath viel Muße, die anderen Passagiere zu beobachten und zu belauschen, ein anderes Mal kann es sehr hektisch werden. Das jedoch macht die Sache spannend und sehr realistisch.

Das Spiel enthält auch einige Kampf-Sequenzen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich langsam mit den Gegnern und ist mit etwas Übung auch für ungeübte Kämpfer zu meistern. Die Reihenfolge der Informationen, die die Hauptperson erhält, kann bei jedem neuen Durchgang eine andere sein; abhängig davon, welchem Gespräch Cath jetzt mehr Beachtung schenkt. Er muss sich nur von seinem Verstand leiten lassen - und davon besitzt er ja eine ganze Menge.

24. JULI 1914

Es ist 19:15 Uhr, als der junge Arzt Robert Cath am 24. Juli 1914 in Paris in den Orient-Expreß umsteigen will. Normalerweise hätte er ihn noch erwischt, aber der Bahnhof ist voller Gendarmen, die nach ihm suchen. Also wartet er ab, bis die Luft etwas reiner ist. Den Zug nach Konstantinopel hat er jetzt natürlich verpasst. Aber aufgrund seines jungenhaften Charmes bekommt er doch noch Hilfe: Eine junge Frau nimmt ihn auf ihrem Motorroller mit, und gemeinsam nehmen sie die Verfolgung des Zugs auf. Schon bald holen sie ihn ein, und nach einem gewagten Sprung befindet sich Robert im Orient-Expreß.

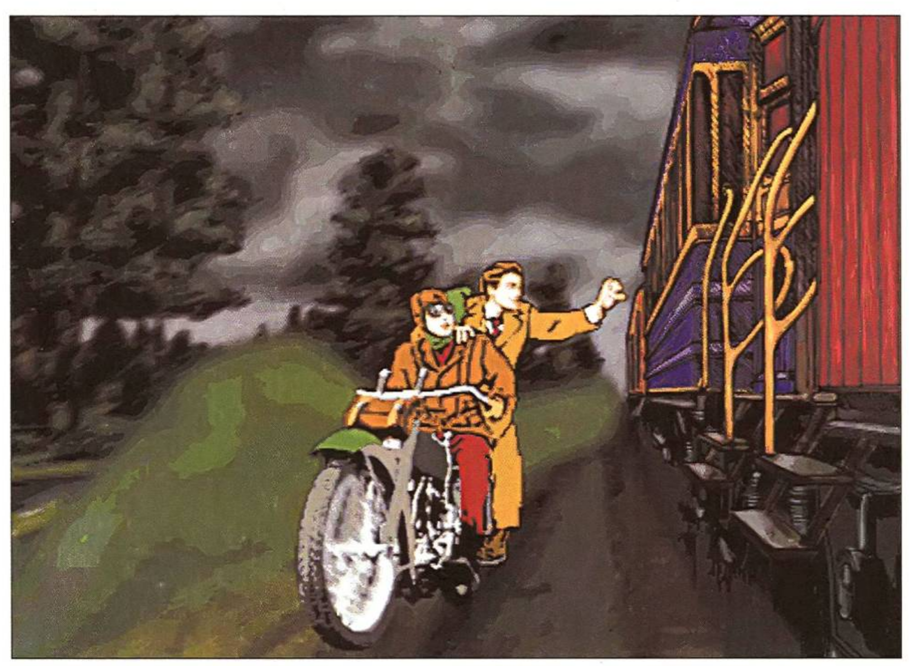


Tyler wurde ermordet – aber von wem?

Ein kurzer Abschiedsgruß, und er ist allein. Er begibt sich ins Innere des Zugs und bekommt wie selbstverständlich vom freundlichen Schaffner am Ende des Waggons die Auskunft, dass das Abteil von Tyler Whitney die Nummer



Cath traut sich nicht



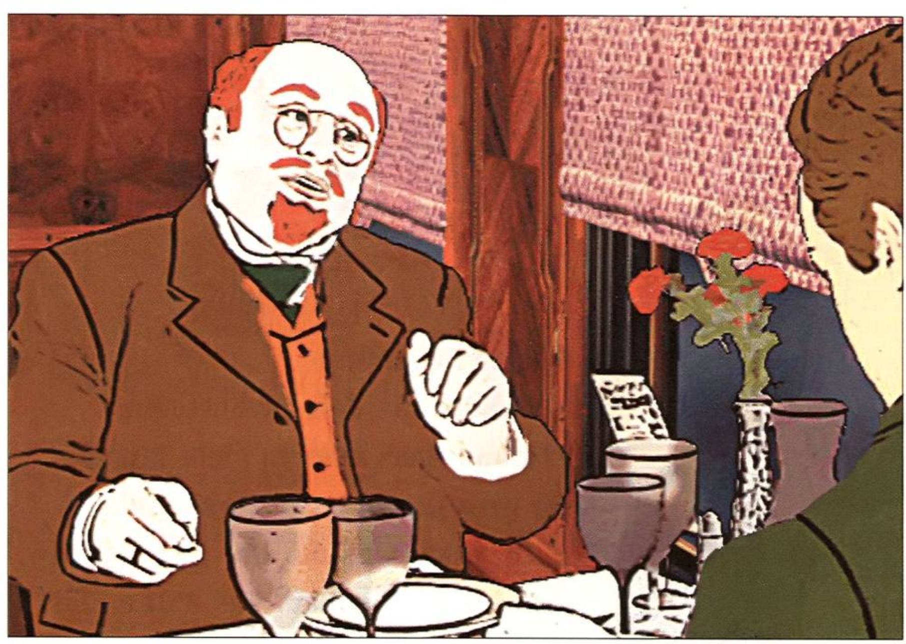
Cath springt vom Motorrad auf den Zug

eins im zweiten Schlafwagen sei. Es hat also geklappt. Schnell geht er zu seinem Abteil, denn er will schließlich nicht erkannt werden. Doch als er die Tür öffnet, liegt sein Freund tot in einer Blutlache auf dem Fußboden.

Robert nimmt ihn vorsichtig hoch und legt ihn vorerst aufs Bett. Wehmütig holt er das letzte Telegramm von Tyler aus seiner Tasche hervor. Sein Freund teilte ihm hierin mit, dass er seine Hilfe auf der Reise benötige. Robert schaut nach oben und entdeckt Tylers Koffer auf der Gepäckablage. Er nimmt ihn herunter, öffnet ihn und findet, neben einem russischen Gedicht, in einem Umschlag das Telegramm, das er ihm daraufhin geschickt hatte.
Die Fahrt nach Konstantinopel war für Cath eine willkommene Gelegenheit, seine Spur zu verwischen. So bat er Tyler im Gegenzug, das Abteil unter seinem Namen zu buchen. Er legt das Telegramm in den Koffer zurück. Das russische Gedicht behält er in der Hoffnung, dass es ihm weiterhelfen wird, auch wenn er russisch zwar verstehen, aber nicht lesen kann. Die Umstände um Tylers Ableben dürfen im Moment keine Rolle spielen, denn wenn irgend jemand die Leiche findet, wird Cath sofort verhaftet. Die Leiche muss also verschwinden. Er entschließt sich schweren Herzens, den Toten aus dem geöffneten Fenster zu werfen.


Nicht gerade eine standesgemäße „Beerdigung" für Tyler

Das ist zwar geschafft, doch als der Arzt an sich herunterschaut, stellt er voller Entsetzen fest, dass er nun mit Blut besudelt ist. Rechts neben dem Fenster entdeckt er eine saubere Jacke Tylers. Als er die Kleidungsstücke wechselt, beschließt er, auch den Namen von Tylor Whitney anzunehmen. Das hat den Vorteil, dass er sich jetzt auch unter die Fahrgäste mischen kann. Aber zuerst schaut er sich genauer im Abteil um. Den Blutfleck auf dem Fußboden bekommt er zwar nicht wieder weg, aber er entdeckt eine leere Schachtel und darunter einen Schal, den er mitnimmt. Er vermutet, dass sein Freund in dubiose Geschäfte verwickelt war.

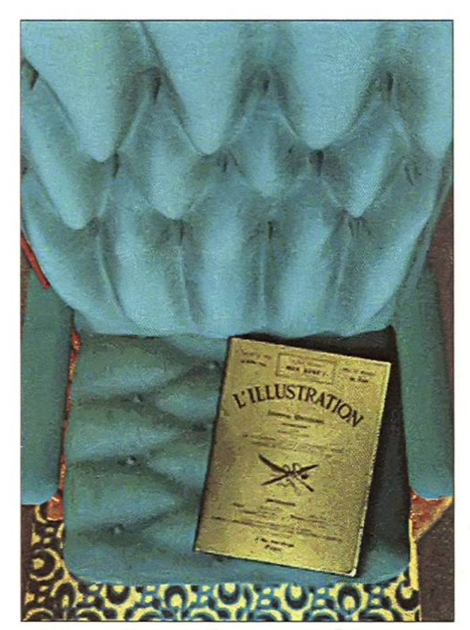

Das Gespräch mit August Schmidt gibt Cath zunächst Rätsel auf

Da es mittlerweile Zeit zum Abendessen ist, macht sich Cath auf den Weg zum Speisesaal. Er geht hierzu durch den Schlafwagen mit den Buchstaben an den Türen. Im Aufenthaltsraum beobachtet er dreist die Freundinnen Sophie de Boutarel und Rebecca Norton, die den jungen Arzt zwar interessant finden, aber vielleicht aus Schüchternheit kein Gespräch mit ihm anfangen. Als er den dahinterliegenden Speisewagen betritt, wird er von einem Kellner aufgefordert, sich an seinen Platz in der Ecke zu setzen. Von hieraus kann er die anderen Fahrgäste gut beobachten und belauschen. Zuerst nimmt er Kontakt zu dem vor ihm sitzenden dickeren Herrn mit Haarausfall auf. Da dieser August Schmidt ihn für Tyler hält, sagt er ihm gleich, dass er „das Gold sehen" will.

Geistesgegenwärtig antwortet Cath, dass er zuerst die Ware sehen wolle, und erfährt dabei, dass diese erst in München geliefert wird. Worum es sich handelt, weiß Cath jedoch noch nicht. Er wird von einem bärtigen Serben beobachtet, der sich mit drei weiteren Landsleuten angeregt unterhält. Leider versteht Cath kein Wort. Dafür entdeckt er Tatjana, ein hübsches Mädchen mit langen blonden Haaren, das mit seinem alten Großvater, dem russischen Grafen Vassili Obolenski, reist.


Tatjana und ihr Großvater

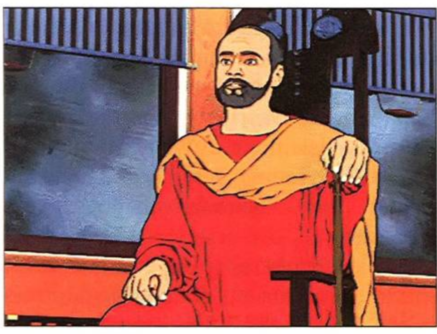
Da Cath nicht mehr alleine sitzen will, setzt er sich zu einem Mann mit dunklen, längeren Haaren, der allerdings nicht sehr begeistert davon zu sein scheint. Immer wieder schaut er voll Verachtung zu dem alten Grafen und steht schließlich auf mit der Begründung, dass er nicht essen könne mit der Gewißheit, dass andere Russen hungern würden.
Da Cath sich langsam zu langweilen beginnt, steht er gegen 18:15 Uhr vom Tisch auf und schlendert durch den ersten Schlafwaggon. Er beobachtet einen kleinen französischen Jungen, der mit einer Pfeife durch den Flur rennt. Der Knirps erzählt seiner Mutter, er habe einen toten Mann durch ein Fenster fliegen sehen. Seine Mutter glaubt ihm zum Glück nicht, sondern stellt Fragen zu der seltsamen Pfeife, die ihr Sohn im Zug gefunden hat. Cath geht zurück zum Speisewagen, wo sich mittlerweile die attraktive österreichische Geigerin Anna Wolff eingefunden hat. Herr Schmidt sucht das Gespräch mit ihr und stellt Cath als seinen „Kollegen" vor. Sie scheint zwar kein großes Interesse an Robert zu haben, aber der erfährt, dass Tyler Geld für Kuba aufgetrieben hat. Als er in seinen Waggon zurückkehrt, beschließt Cath, dem Schaffner die Liste mit den Passagieren zu entwenden. Diese ist in dessen Zeitschrift



Das Buch des Schaffners enthält wichtige Informationen

versteckt, die er auf seinem Sessel liegen lässt, wenn er aufstehen muss, um sich um die Reisenden zu kümmern.

Mit der Beute verkrümelt er sich in seine Kabine, um Informationen über die Mitreisenden zu erhalten. Doch er ist nicht lange ungestört. Es klopft an seiner Tür, und er erhält die Nachricht, Seine Exzellenz Prinz Kronos lade ihn in seinen Privatwaggon ein. Also nimmt er die gesellschaftliche Verpflichtung wahr. Nun gewährt ihm der Schaffner auch Zutritt zum letzten Waggon des Zugs, und nach einem kurzen Klopfen wird Cath zum Prinzen vorgelassen. Er muss feststellen, dass Kronos seinen richtigen Namen kennt. Der Prinz bittet ihn, ihm das „fragliche" Stück auszuhändigen, und bietet ihm im Gegenzug die „schwere" Aktentasche an. Als sich Robert, der weder informiert ist noch das „fragliche" Stück kennt, auf diesen Tausch nicht einlässt, droht ihm Kronos damit, die Polizei über seinen Aufenthaltsort zu informieren. Er setzt ihm eine Frist bis Wien, um es sich doch noch zu überlegen. Cath wird nun von Kronos' Leibwächterin wieder hinauskomplimentiert.

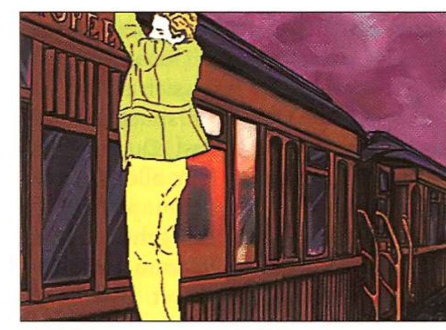

Kronos ist ein undurchsichtiger Zeitgenosse

Nachdenklich kehrt er in seine Kabine zurück. Dort bekommt er ungebetenen Besuch vom Serben Milos, der ebenfalls sofort erkennt, dass er nicht Tyler Whitney ist. Ein Blick auf die Blutlache lässt ihn davon ausgehen, dass Cath Tyler ermordet hat, und er versucht, ihn mit einem Messer ins Jenseits zu befördern. Robert muss sich verteidigen. Er achtet genau auf die Hand von Milos, in der er das Messer hält. Immer wenn diese Hand zuckt, weicht er zurück. Nachdem er sich so ein paarmal defensiv verhalten hat, geht er (sobald sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt) in die Offensive. Er greift zu und überwältigt Milos, nimmt ihm sein Messer weg und unterhält sich anschließend ganz lässig mit seinem Angreifer.


Beinahe wäre Cath ein Opfer der Hitzköpfigkeit von Milos geworden

Um 21 Uhr 16 macht der Orient-Expreß einen kurzen Zwischenstopp in Epernay, da die Polizei einen Toten auf den Gleisen gefunden hat und den Zug kontrollieren will. Cath muss um diese Zeit unbedingt in seinem Abteil sein. Und mehr noch: Da die Polizei an jede Tür klopft, muss er sich schon gut verstecken. Robert öffnet zu diesem Zweck das Fenster und klettert hinaus, um sich am Dach des fahrenden Zuges ein Stück vom Fenster wegzuhangeln. Wenn die Gefahr gebannt ist, kehrt er in sein Appartement zurück.

Er klappt sein Bett aus, aber zum Schlafen ist er noch zu aufgeregt. Also spaziert er noch ein wenig durch die Gänge und bemerkt Tatjana im Verbindungsteil zwischen seinem Schlafwagen und dem Waggon von Kronos. Sie bittet ihn um Feuer. Im Gegenzug gibt er ihr die Rolle mit dem russischen Text und fragt sie, ob sie es für ihn übersetzen könne. Sie verspricht, ihm die Übersetzung des Gedichts vom „Feuervogel" am nächsten Tag zu geben.
Er flaniert noch ein wenig durch die Gänge, belauscht das eine oder


Akrobatische Einlagen sind öfter gefordert

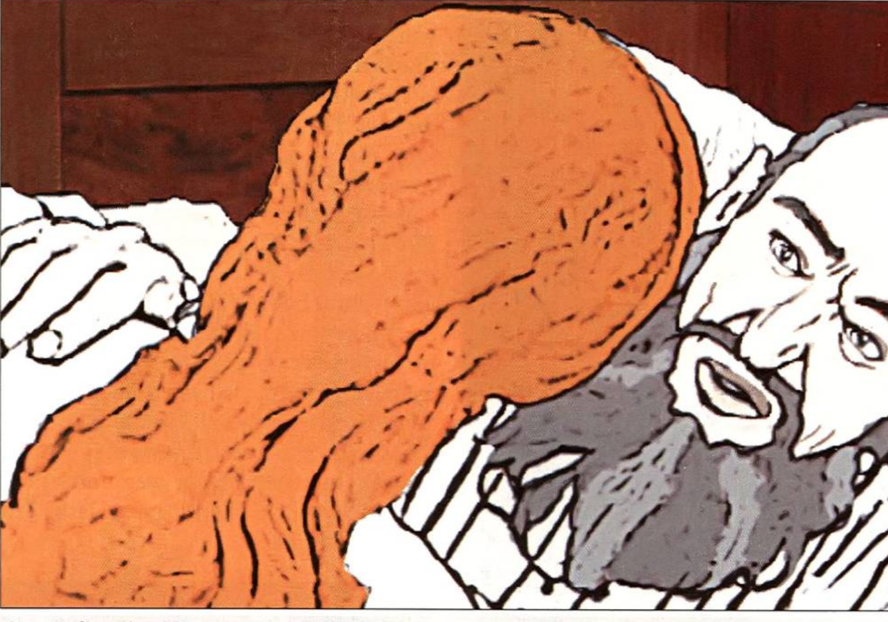
andere Gespräch über den möglicherweise bevorstehenden Krieg oder die Arbeiterbewegung und sieht Anna bei Herrn Schmidt sitzen. Sie nimmt von ihm jedoch keinerlei Notiz. Schade, offensichtlich findet sie an dem Dicken mehr Gefallen. Cath beschließt jedoch, noch nicht aufzugeben, die Zugfahrt dauert ja noch länger ...
Er greift sich die Zeitung von einem der Plätze und informiert sich über das Zeitgeschehen: Am 29. Juni wurde Erzherzog Franz Ferdinand in Sarajewo ermordet. Die österreichisch-ungarische Monarchie unterstellt den bosnischen Serben diese Tat, da in der letzten Zeit immer wieder subversive Aktionen gegen die Monarchie gestartet wurden, um einen Teil Serbiens von Österreich-Ungarn zu befreien. Cath geht nun, da es auch schon dunkel wird und ihm wenigstens die Schaffner freundlich eine gute Nacht wünschen, zu Bett.

25. JULI 1914

Irgend etwas stimmt nicht. Cath kann plötzlich nichts mehr anfassen, und draußen auf dem



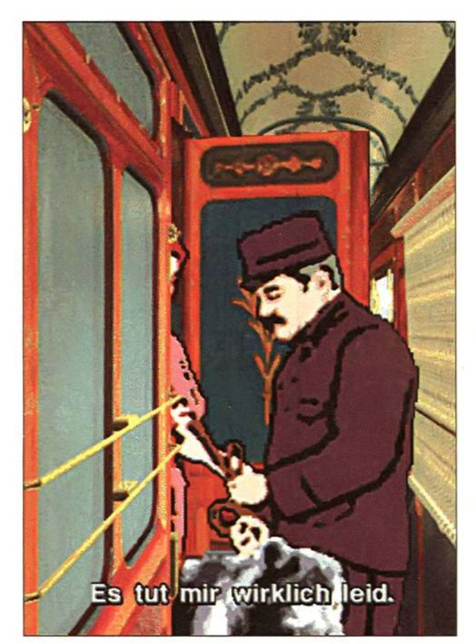
Gang landet er immer wieder vor seiner eigenen Zimmertür. Resigniert tritt er wieder ein und sieht sich selber mit einem Ei im Mund. Er spuckt es aus und fragt: „Warum lässt Du es nicht singen?" Zum Glück war alles nur ein Traum, aber Robert kann jetzt nicht mehr weiterschlafen. Er geht auf den Gang und begibt sich zum nächsten Schlafwaggon. Hier hört er, dass noch jemand nicht schlafen kann, denn aus Abteil F klingt liebliche Violinenmusik. Zaghaft klopft er an die Tür und, o Freude, Anna öffnet ihm und bittet ihn hinein. Der weitere Empfang ist nicht mehr ganz so freundlich. Ihr Hund Max knurrt, und die Musikerin hält ihm die Pistole unter die Nase und will wissen, wer er wirklich sei. Plötzlich wird es draußen auf dem Flur laut. Anna läuft los, um zu sehen, was passiert ist. Cath spurtet hinterher.



Dem Grafen geht nicht gut, Tatjana ist besorgt

Vorne, in Abteil A erleidet der alte Graf offenbar gerade einen Anfall. Cath drängelt sich vor, da er Arzt ist, und gibt Tatjana Kräuter für einen Tee, den sie regelmäßig zubereiten soll. Er beobachtet noch Anna, wie sie Tatjana um den Gefallen bittet, etwas in ihrem Abteil zu verstecken. Sie läuft im wehenden Morgenmantel sofort los, um diesen geheimnisvollen Gegenstand zu holen. Tatjanas Zimmer (B) könnte also interessant sein. Nach dieser ereignisreichen Nacht versucht Robert ein letztes Mal, noch etwas Schlaf zu bekommen, und tatsächlich schläft er durch und erwacht erst um 8.25 Uhr.

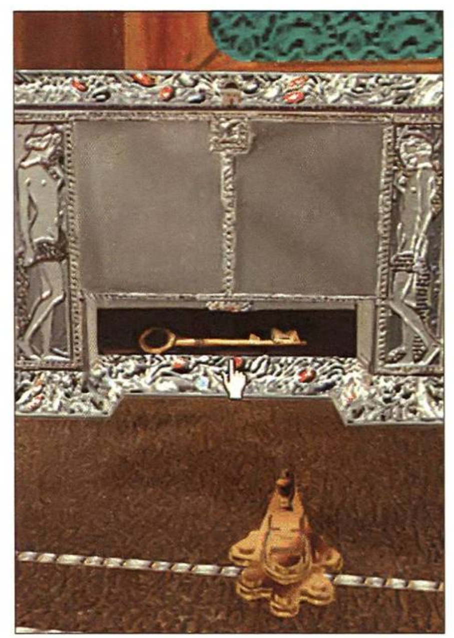
Morgens schlurft Cath zunächst zu Kronos. Ist nicht schon öfter das Wort „Feuervogel" gefallen? Er verschafft sich Einlass mit der Bitte, mit Seiner Exzellenz über den Feuervogel sprechen zu dürfen. Kronos' Forderung ist jetzt klar. Das „fragliche" Stück ist der Feuervogel. Wieder wird angedeutet, der russische alte Herr heiße in Wirklichkeit Alexandrowitsch. Da Cath dem Prinzen den Feuervogel nicht geben kann, lässt dieser ihn allein in seinem Vorzimmer zurück. Er lauscht noch ein wenig an der Tür und hört, wie Kronos gegenüber seiner Leibwächterin und Handlangerin Kahina äußerst, der Feuervogel müsse sich bei Anna Wolff befinden. Kahina erwidert, dass es schwierig sei, das Zimmer der Österreicherin zu durchsuchen, da es immer von ihrem Hund bewacht werde. Daraufhin verspricht Kronos, dafür zu sorgen, dass das Zimmer am Nachmittag zu betreten sei. Nachdem die beiden verstummt sind, schaut sich Robert in Kronos Abteil noch ein wenig um.
Er entdeckt ein Klavier und ein Buch mit dem Titel „Der kranke Mann Europa", in dem er sogleich zu blättern beginnt. Es ist die Geschichte von einem Sultan, der von einem Zaren ein mit Juwelen geschmücktes Ei als Geschenk erhält: Beim Öffnen des Eis erkennt er das Bildnis seiner schönen Freundin, doch als er es ihr zeigt, bricht sie zusammen und bittet ihn inständig, sie am Leben zu lassen. Diese Reaktion erbost den Sultan, und er ersticht sie. Als er sich das Bild im Ei noch einmal ansieht, hat sich das schöne Antlitz in das einer Toten verwandelt. Im festen Glauben, dass dieser Gegenstand nur Unglück nach sich zieht, befiehlt er, ihn zu entfernen. Das Ei wurde seitdem nie wieder gesehen...
Da es hier nicht mehr viel zu entdecken gibt, schlendert Cath zum Salonwagen. Hier sitzen wieder die Freundinnen Rebecca und Sophie. Als sie beschließen, Champagner zu bestellen, mischt sich der offensichtlich nach weiblichem Kontakt dürstende August ins Gespräch ein. Um 9:45 Uhr rollt der Zug planmäßig in den Münchner Bahnhof ein. Cath beobachtet, wie Schmidt eine große, lange Kiste in Empfang nimmt. Das ist also die Ware. Im Raucherzimmer spielt Tatjana mit Alexei Schach. Sie scheinen sich gut zu verstehen, aber es wird deutlich, dass er ihren Großvater aus politischen Gründen hasst.
Da es für ihn mal wieder keine Gesprächspartner gibt, beschließt Robert, in sein Abteil zu gehen, und bemerkt, dass Tatjana an ihn gedacht hat. Sie hat die Übersetzung des Gedichts unter seiner Tür hindurchgeschoben. Mit großem Interesse fängt er an zu lesen. Es ist die Geschichte eines Mädchens, das den Feuervogel sucht und erst an verschiedenen Punkten der Erde nachforschen muss, bis es ihn endlich findet. Da es mittlerweile Zeit zum Mittagessen ist, geht Cath in den Speisewagen. Schon wieder sitzen Anna und dieser dumme August beieinander. Sie flirtet fast mit ihm! Aber offensichtlich tut sie es nur, um etwas über seine „Geschäfte" herauszufinden. Am Nachbartisch beschwert sich derweil die französische Familie über die Lärmbelästigung durch das Violinspiel und vor allem über das Hundegebell. Um 12:45 Uhr läuft der Expreß in Salzburg ein. Cath beschließt, sich den



Annas Hund muss in den Gepäckwagen

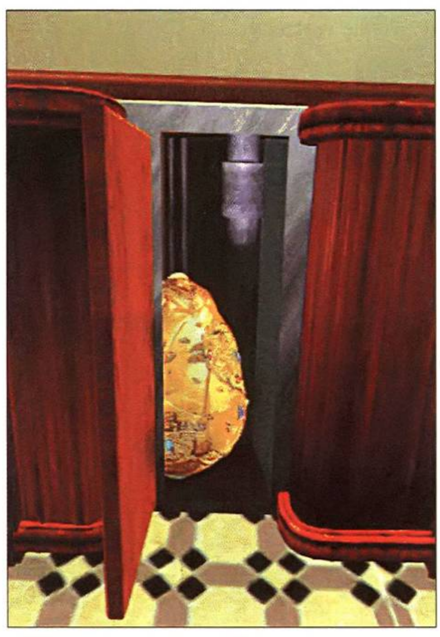
Gepäckwagen anzuschauen, muss aber enttäuscht feststellen, dass der Zutritt nicht erlaubt ist. Er entdeckt aber direkt davor ein leeres Abteil. Er kehrt um und erlebt, wie Kronos den Salonwagen betritt und Anna Wolff anbietet, mit ihm am Nachmittag im Duett zu spielen. Anna stimmt zu und sie verabreden sich für drei Uhr.
Bis dahin ist noch etwas Zeit, und Cath wirft wieder einen Blick in die aktuelle Zeitung. Die politische Lage scheint sich zugespitzt zu haben. Serbien hat sich noch nicht zu der Note Östereich-Ungarns geäußert und plant Maßnahmen gegen das Land. Deutschland will bei einer Auseinandersetzung Wien unterstützen, Frankreich findet hingegen die Forderungen Österreich-Ungarns arrogant und distanziert sich davon.
Als Cath wieder durch die Gänge promeniert, trifft er auf Schmidt, der ihn an ihre Abmachung erinnert: Er wolle vor Belgrad einen Beweis dafür haben, dass der Arzt das Geld bei sich hat, andernfalls werde er den Zug verlassen. Dann beobachtet er den kleinen Jungen, der nach seinem „Käfer" sucht. Aber es lohnt sich denoch, sich auf den engen Gängen herumzudrücken, denn Robert bekommt vom Schaffner eine Einladung Seiner Exzellenz überbracht, dessen Privatkonzert beizuwohnen. Dann beobachtet er, wie Anna ihren Hund wegen der Beschwerde eines Passagiers dem Schaffner mitgeben muss, der das Tier in den Gepäckwagen bringt.

Pünktlich um drei Uhr erscheint Cath in Kronos' Wagen. Tatjana ist da, die beiden Busenfreundinnen sowie Herr Schmidt, und alle lauschen den bezaubernden Klängen. Obwohl Fräulein Wolff so bezaubernd geigt, fängt Cath bald an, sich zu langweilen. Gespräche, die er den Klassikfans aufnötigen will, stoßen auf erstaunlich taube Ohren, und so beschließt er zu gehen. Die Zeit ist günstig, um ein wenig in den anderen Abteilen zu stöbern. Er nutzt die Gelegenheit, wenn die Schaffner entweder über die Arbeiterbewegung diskutieren oder ein Mitreisender auf dem Flur die Sicht des Schaffners versperrt, um sich ins unverschlossene Abteil E von Rebecca und Sophie zu stehlen. Außer einem Tagebuch, in dem er einige wichtige Details über seine Mitreisenden erfährt - leider auch, dass Sophie ihre Freundin liebt und er selbst recht offenbar recht uninteressant ist -, ist in diesem Zimmer nichts Bedeutendes zu finden. Er beugt sich also


In diesem Kästchen ist der Universalschlüssel versteckt

aus dem Fenster und bemerkt, dass Fräulein Wolffs Fenster offensteht. Da der Hund keine Gefahr mehr darstellt, klettert er waghalsig in ihr Abteil. Ihren Schmuck bewahrt sie in einem kleinen silbernen Kästchen auf. Caths neugierige Finger entdecken noch ein kleines Geheimfach unten links. Geschickt öffnet er es und findet einen Schlüssel, der in beinahe alle Türen des Zugs passt.

Jetzt ist ihm kein Weg mehr versperrt. Im braunen Schrank bewundert Robert ehrfürchtig ihre Unterwäsche, bis er einen Brief in der untersten Schublade findet, der ihm deutlich macht, warum sie so viel Zeit mit dem langweiligen Herrn Schmidt verbringt und dazu noch eine Pistole bei sich führt. Es ist unschwer zu erkennen, dass sie eine österreichische Spionin ist, die auf den Waffenschieber angesetzt wurde. Dessen Kunde soll ein General der serbischen Armee mit Verbindung zur „Schwarzen Hand" sein, auf deren Konto einige terroristische Anschläge gehen. Österreich möchte verhindern, dass dieses Land mit modernen Waffen beliefert wird. Außerdem soll sie herausfinden, wer der Verbindungsmann ist. Cath durchdringt ein kalter Schauer. Sollte dieser Mann vielleicht Tyler gewesen sein, in dessen Haut er jetzt geschlüpft ist? Hat nicht schon Milos nach ihrem Kampf den General der „Schwarzen Hand" erwähnt? Und was hat es mit dem Feuervogel auf sich? Er ist jetzt sicher, dass er dem Geheimnis in Tatjanas Zimmer ein Stückchen näher kommen wird. Schließlich hat sie gestern nacht etwas für Anna versteckt ...
Mit dem Schlüssel in der Hand öffnet er jetzt heimlich, wenn der Schaffner nicht hinsieht, die Tür B zu Tatjanas Zimmer. Enttäuscht stellt er fest, dass der Raum einer der langweiligsten im ganzen Zug ist. Sie scheint noch nicht einmal ein Tagebuch zu führen.
Endlich wird er im Badezimmer fündig, aber gerade als er das herrliche, mit Juwelen geschmückte Ei aus dem Waschschränkchen nehmen will, durchfährt ihn ein gewaltiger Schreck. Tatjana ist in ihr Abteil zurückgekehrt. Also muss er sich ganz leise durch den benachbarten Raum ihres Großvaters hinausschleichen. Dieser liegt noch immer krank im Bett und erwacht zu allem Unglück gerade in diesem Augenblick. Cath versteckt schnell das Ei hinter seinem Rücken. Aber der alte Graf wünscht ihm nur, der Vogel möge für ihn singen.
Cath will trotzdem den Vogel schnell in die eigene Kabine bringen und verdrückt


Im Waschtisch findet Robert das Ei

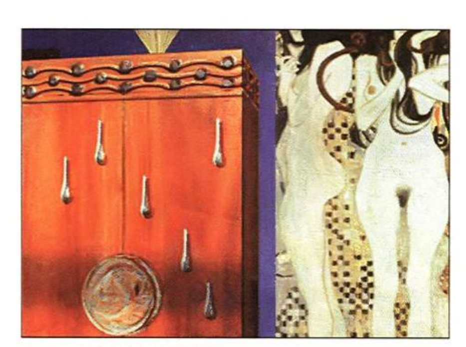
sich aus dem Abteil. Dem verwunderten Schaffner spielt er die Rolle des besorgten Arztes überzeugend vor. Da er mit dem Vogelei in der Hand erstens keine weiteren Gegenstände aufnehmen kann und zweitens auch nicht damit gesehen werden möchte, geht er eiligst in seinen Raum und versteckt es in der leeren Kiste, die wie geschaffen dafür zu sein scheint. Er erinnert sich, dass Kronos von einem schweren Koffer erzählt hat, den er mit sich trägt. Diesen möchte er sich gerne ausleihen und muss dafür das Konzert nutzen. Er marschiert Richtung Privatwaggon, entscheidet sich dann aber, lieber den Weg übers Dach zu nehmen. Hierzu öffnet er mit dem Schlüssel die Außentür zwischen seinem und Kronos' Wagen.



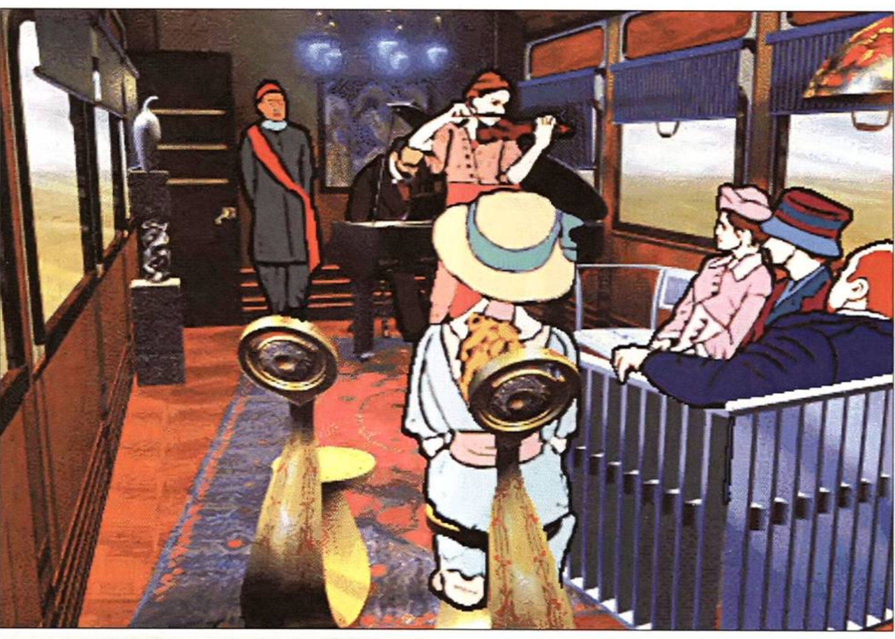
Cath klettert auf das Dach

Draußen steigt er über die Leiter aufs Dach. Nachdem er sich an den frischen Wind gewöhnt hat, dreht er um und balanciert ein Stück Richtung Zugende. Er muss nicht weit gehen, denn das gelbe Dachfenster zeigt ihm, dass er richtig ist. Er zertritt es und hangelt sich nach unten. Da er sich schon immer für Kunst interessiert hat, schaut er sich das große Wandbild genauer an und findet einen kleinen Knopf unten links im Gemälde versteckt.

Natürlich probiert er ihn auch aus, und es öffnet sich ein Geheimfach unter einem Wandteppich. Darin entdeckt er den gesuchten Koffer und nimmt ihn schnell an sich. Da es keinen anderen Ausgang gibt, muss Robert notgedrungen mitten durch den Konzertsaal verschwinden.



Im Wandbild verbirgt sich ein Schalter



Cath marschiert tolldreist durch die Vorstellung

Alle beobachten ihn, aber keiner versperrt ihm den Weg.

Cath versteckt den Koffer vorübergehend unter seinem Bett. Sofern das Konzert noch im Gange ist, schaut er das Ei einmal genauer an. Er stellt fest, dass es wie die Erdkugel aussieht, und erinnert sich an die Märchenrolle. Zuerst drückt er den türkisfarbenen Stein im Süden, also bei Australien, dann den blauen in Mitteleuropa, danach den roten über Indien, den lilafarbenen auf der Insel westlich von Südamerika und zu guter Letzt den grünen in Saudiarabien. Nun dreht sich das Ei und präsentiert ihm ein sich öffnendes Loch. Neugierig steckt Cath einen Finger in die Öffnung, und das Ei verwandelt sich in einen goldenen Vogel. Schnell packt Cath ihn wieder hinein, merkt sich jedoch die Reihenfolge der zu drückenden Steine.
Kurz nach vier ist das Konzert vorbei, und Cath kann draußen die bewundernden Zurufe und den Applaus vernehmen. Die Zuhörer strömen den Gang hinunter, und er möchte nun Herrn Schmidt den Geldkoffer zeigen. Aber der ziert sich noch und bittet ihn, in fünf Minuten in sein Abteil zu kommen. Als Cath dann mit dem Koffer in der Hand bei ihm anklopft, ist er sichtlich erfreut und will den Koffer sogleich in Empfang nehmen. Cath erinnert ihn jedoch daran, dass der Warentausch erst in Belgrad vollzogen werden soll.



August Schmidt bekommt leuchtende Augen

Auf dem Rückweg zu seinem Abteil läuft ihm Kahina über den Weg, die ihn unmissverständlich dazu auffordert, den Koffer Kronos zurückzubringen. Robert beeilt sich, der Aufforderung nachzukommen. Leider ist seine Exzellenz sehr enttäuscht, denn statt des Geldes hätte er lieber den Feuervogel gesehen. Er behält den offenbar wohlriechenden Schal als Pfand, bis Cath seine Wünsche erfüllt hat. Da das Konzert jetzt vorbei ist und das Risiko besteht, dass seine Kabine ausspioniert wird, muss Robert den Vogel an einem sicheren Ort verstecken. Nach kurzer Überlegung entscheidet er sich für den Hundekäfig von Max. Auf dem Weg in die vorderen Wagen trifft er Schmidt, der ihm erzählt, er sei mit Anna zum Abendessen verabredet. Cath fragt ihn nach dem Waffendeal mit den serbischen Terroristen, was Schmidt, der vorgibt, nur Gutes für sein Vaterland zu tun, verstimmt.
Da der Gepäckwagen immer noch von einem Schaffner bewacht wird, wartet Robert, bis dieser um 17:10 Uhr durch die anderen Wagen geht, um die Ankunft in Wien bekanntzugeben. Schnell flitzt Cath mit dem Ei in der Hand immer geradeaus bis ganz nach vorn in den Gepäckwagen hinter der Lokomotive, wo er rechter Hand den Hundekäfig mit dem armen Max entdeckt. Er öffnet das Gefängnis, und zum erstenmal lässt sich Max sogar

von ihm streicheln. Cath lässt das Ei im Käfig zurück und geht er durch die Tür, wo die Koffer aufbewahrt werden. Er erkennt sofort die lange Kiste wieder, in der sich die „Waren" von August befinden. Doch als er sie öffnen will, kommt Anna, bedroht ihn mit der Pistole und verlangt ihren Schlüssel zurück. Recht gelassen nimmt er ihr die Waffe aus der Hand, und die beiden haben eine aufschlussreiche erste Aussprache. Sie beschuldigen sich gegenseitig, Tyler umgebracht zu haben. Viel Zeit haben sie jedoch dazu nicht, denn Anna wird von hinten von einem Serben angegriffen. Cath schafft es gerade noch, sie beiseite zu ziehen, muss jetzt aber selbst um sein Leben kämpfen. Zum Glück hat er durch den Clinch mit Milos schon an Erfahrung gewonnen, und so weicht er ein paarmal aus, bis Fräulein Wolff den Attentäter mit ihrer Pistole in die Flucht schlägt. Cath greift nach ihrer Hand, doch sie entzieht sich ihm. Er blickt ihr versonnen nach und wird dann vom herannahenden Schaffner wieder zurück in den Speisewagen verwiesen.

Schließlich rollt der Orient-Expreß in Wien ein. Anna nutzt den Aufenthalt, um einer Blumenverkäuferin eine Nachricht zu übermitteln. Auch Kronos scheint guter Dinge zu sein. Cath schlendert nach der Weiterfahrt wieder durch die Schlafwaggons und sieht Anna in einem offenen Abteil sitzen. Sie teilt ihm mit, dass sie dafür gesorgt habe, dass August Schmidt in Budapest verhaftet wird, und rät ihm dringend, nach Hause zu



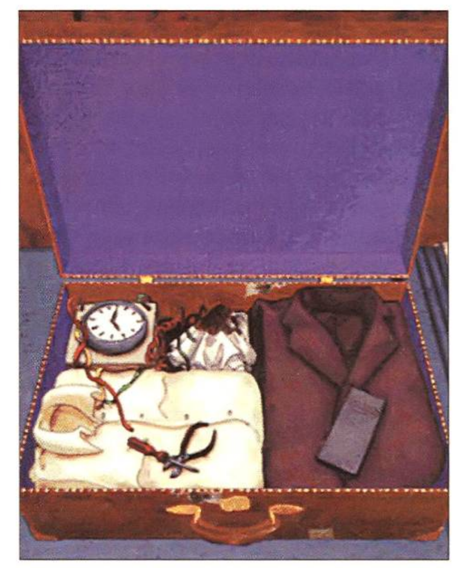
Tatjana erzählt von Alexeis düsteren Plänen

gehen. Aber Cath fühlt sich seinem Freund Tyler verpflichtet.

Es gibt im Moment nicht mehr viel zu tun. So lauscht er noch ein paar Gesprächen und beschließt gegen 19 Uhr, in sein Abteil zu verschwinden. Dort bekommt er unerwarteten Damenbesuch: Tatjana will mit ihm sprechen.

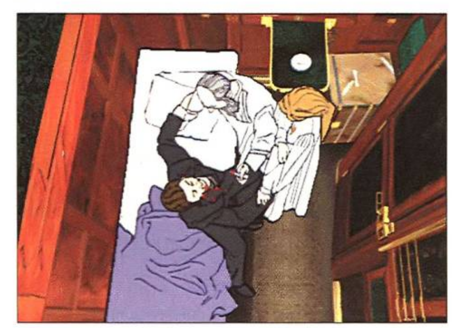
Sie erzählt ihm, ihr geliebter Alexei habe ein Attentat auf ihren Großvater vor und wolle mit einer selbstgebastelten Bombe den ganzen Zug in die Luft jagen. Cath verspricht, ihr zu helfen. Nachdem sie gegangen ist, vergewissert er sich durch die bekannte Fensterakrobatik, dass sich sein Zimmernachbar Alexei nicht im Abteil befindet, und schaut sich dann mit Hilfe des Universalschlüssels in Raum Nummer 2 um. Von der Gepäckablage zerrt er den Koffer herunter, um den „Wecker" darin sicherzustellen.

Dann glaubt er, genug für den Tag getan zu haben, und begibt sich zur Ruhe. Bald darauf hat er einen schönen Traum: Er



In Alexeis Koffer findet Cath die Bombe

und Anna kommen sich näher ... aber etwas stimmt noch nicht. Eine Szene drängt sich in den schönen Traum. Er sieht, wie der Graf im Beisein von Tatjana Alexei erstechen will. Robert erwacht schweißgebadet und mit dem dunklen Gefühl, noch etwas noch erledigen zu müssen...



Traum und Wirklichkeit: Alexei wird vom Grafen umgebracht

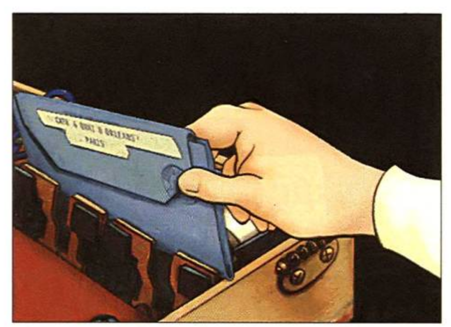


26. JULI 1914

Er streift also durch den dunklen Zug und bemerkt schon im nächsten Schlafwagen panische Stimmen aus Abteil A. Er dringt zuerst bei Tatjana in Zimmer B ein, schnüffelt noch einmal in ihrem Tagebuch und erkennt ihren Zwiespalt zwischen ihrer Liebe zu Alexei und der zu ihrem Großvater. Da die Situation sich im Nachbarwagen zuspitzt, geht Robert durch die Badezimmertür in des Grafen Abteil. Wie er in seinem Traum vorhergesehen hatte, hat Graf Alexandrowitsch, wie der alte Herr wirklich heißt, Alexei niedergestochen. Nach seinenm letzten Bekenntnis „Es lebe die Anarchie" stirbt dieser.

Draußen im Gang wird Cath von einem undurchsichtigen Engländer zu einem Drink eingeladen, aber er hat wichtigere Dinge zu erledigen.

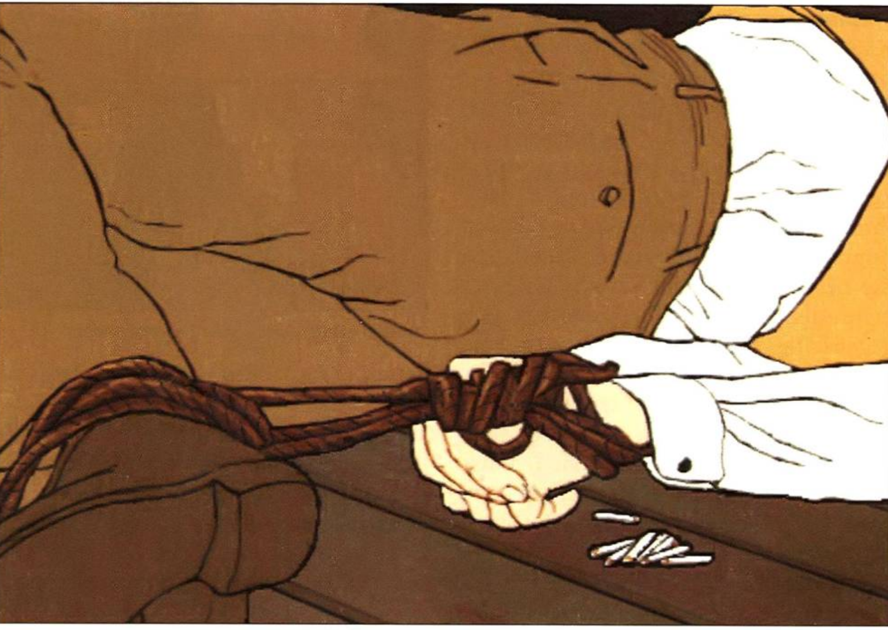
Als er im Raucherwagen entdeckt, dass die Uhr fehlt, liegt die Vermutung nahe, dass Alexei vor seinem Ableben noch eine weitere Bombe gebastelt hat. Er macht sich auf die Suche und entdeckt sie zwischen den beiden Schlafwagen im Stromkasten oben links. Er nimmt die Lupe, um besser sehen zu können, und schiebt den Kasten mit der Bombe vorsichtig nach oben, um an die Drähte zu kommen. Nun nimmt er ein Streichholz und brennt die äußeren Drähte ab. Jetzt ist er in der Lage, den Kasten aus dem Schaltkasten zu heben. Mit geübten Fingern dreht er das Kästchen auf die andere Seite, um es von hinten an den Scharnieren zu öffnen. Nun kommt der schwerste Tel der Arbeit: Die Bombe muss entschärft werden. Cath benutzt dazu das Telegramm und klemmt es mit ruhiger Hand zwischen die beiden arbeitenden Plättchen, wenn sich diese öffnen. Damit wäre die Sicherung der Bombe gelungen.



Die Zündmechanik der Bombe wird mit dem Telegramm blockiert

Seine Aktion hat einige Mitreisende dazu veranlasst, ihm bewundernd über die Schulter zu gucken. Nun nimmt er doch die Einladung des Engländers Abbot zu einem Beruhigungschlückchen im Raucherwagen an. Dieser entpuppt sich als britischer Agent und ist angetan von Caths kühlem Kopf. Er versucht, ihn mit dem Versprechen auf seine Seite zu ziehen, den Verdacht, er sei ein Polizistenmörder, auszuräumen. Aber Cath hat andere Interessen. Er beobachtet Anna, die ebenfalls im Salon sitzt. Als sie aufsteht und geht, folgt er ihr. Erst scheint sie zu müde zu sein, doch als er dreist noch einmal bei ihr anklopft, bittet sie ihn freundlich herein und es verspricht eine schöne Nacht zu werden.

Doch plötzlich ruckelt es, und als sie aus dem Fenster sehen, bemerken sie, dass der Zug nicht wie geplant am Bahnhof von Belgrad anhält. Wie sich bald herausstellt, haben die Serben den Expreß unter ihre Kontrolle gebracht und nehmen alle Passagiere als Geiseln. Obwohl Cath beherzt versucht, den

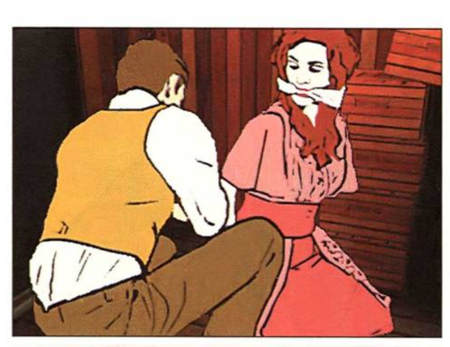


Mit Streichhölzern kann man auch Fesseln durchbrechen

Angriff abzuwehren, wird er wie alle anderen überwältigt und findet sich gefesselt am Boden im Gepäckwagen wieder. Zum Glück haben die Nationalisten ihm nicht alle Sachen gestohlen, und so fallen ihm beim Wälzen auf dem Fußboden die Streichhölzer aus der Tasche.

Es gelingt ihm, ein Streichholz zu entzünden, mit dem er die Fesseln durchbrennt. Der einzige Ausweg führt ihn direkt in die Arme eines Serben, der ihn sogleich mit den Fäusten attackiert. In dieser Situation wird ihm keiner helfen, und so muss er zum Gegenangriff übergehen. Er lässt seine Augen nicht vom Gegner und duckt sich, sobald der zum Schlag ausholen will. Unmittelbar danach drischt Cath ihm seine Rechte ins Gesicht. Leider kann der Kerl ein paar Schläge einstecken, und so muss diese Prozedur ein paar Mal wiederholt werden. Nachdem der Kerl jedoch k.o. ist, befreit Robert Anna von ihren Fesseln.

Sie hat das Ziel, den Zug noch vor der Grenze zum Stehen zu bringen, da sie sonst, als österreichische Agentin, um ihr Leben fürchten muss.



Cath befreit Anna

Da es zur Zeit noch sinnlos ist, die anderen Passagiere im Speisesaal zu befreien, öffnet Cath die nächste Außentür und klettert aufs Dach, um einen besseren Überblick zu bekommen. Er spaziert ein paar Meter Richtung Lok und wird von einem serbischen Nationalisten mit einem Brecheisen angegriffen.



Ein harter Kampf für Cath

Cath duckt sich (Mauszeiger zeigt nach unten) und versucht direkt nach den Attacken seines Gegenübers, das Brecheisen in die Hände zu bekommen (Mauszeiger verwandelt sich in eine Hand). Nun hat er die besseren Argumente und verschafft dem Attentäter eine Reise vom Dach ins Jenseits. Ein



Die Schwertkämpferin ist der härteste Brocken

ungutes Gefühl treibt ihn dazu, sich sofort umzudrehen. Er sieht gerade noch, wie eine serbische Schwertkämpferin aufs Dach klettert und ihn unmittelbar darauf angreift.

Von ihr kann er nicht einen einzigen Treffer überleben, aber da Kämpfen mittlerweile zur Routine geworden ist, beobachtet er genau, ob sie ihm etwa die Halsschlagader durchtrennen oder aber in den Magen stechen will, und pariert mit seinem Brecheisen entsprechend. (Schlägt sie nach unten, mit dem Mauszeiger mit Pfeil nach unten klicken, bei Schlag nach oben Mauszeiger ebenfalls nach oben ziehen und klicken). Hier gilt es, die Ruhe zu bewahren. Mit der Gegenaktion kann Cath immer so lange warten, bis er genau erkennen kann, ob der Hieb nach oben oder nach unten geht. Plötzlich duckt sich seine Kontrahentin, was Robert ihr unmittelbar gleichtut, denn der Zug fährt durch einen Tunnel. Cath hängt jetzt an der Dachkante (hat er ja schon geübt), und die Frau versucht durch Fußtritte auf seine Hände, ihn zum Absteigen zu überreden. Er jedoch ergreift ihren Knöchel und bringt ihr das Fliegen bei.
Bei einer kurzen Stippvisite zum Führerhaus der Lok erkennt Robert, dass Milos den Zug lenkt. Der hat von den Geschehnissen auf dem Dach nichts bemerkt.
Da das Dach nun gesäubert ist, beschließt Robert, die Mitreisenden aus dem Speisewagen zu befreien. Die Aufregung ist groß, als er den Raum betritt.

Er berichtet, dass der einzige überlebende Serbe, Milos, den Zug fahre. Der Schaffner sorgt dafür, dass die aufgeregten Passagiere in ihre Schlafwagen zurückkehren. Danach herrscht im Speisewagen angenehme Ruhe. Nur Tatjana und ihr Großvater bleiben sitzen. Sie wollen unbedingt nach Konstantinopel, um von da aus nach Odessa zu fahren. Cath spricht die beiden besorgt an. Tatjana wirkt sehr verstört und reagiert nicht, sondern summt die ganze Zeit eine Melodie vor sich hin. „Sie kann Sie nicht hören“ erklärt der Alte, der jedoch sehr bemüht ist, sie wieder in die Realität zurückzuholen.
Robert wendet sich wieder ab. Er geht in den Aufenthaltswagen und bleibt vor der Tür stehen, die zurück in die Schlafwaggons führt – da, wo die Uhr stand, die Alexei für seine Bombe entwendete. Er schaut von hier aus nach links, entdeckt unter einem Ledersessel die merkwürdige Pfeife des kleinen Francois und steckt sie ein.


Cath befreit die Passagiere aus dem Speisewagen


Unter diesem Sessel liegt die Pfeife

Nun gilt es jedoch, die Passagiere im Schlafwagen zu schützen, da die Situation brenzlig werden kann. Schließlich will er noch Milos an den Kragen, der vorne in der Lok sitzt. Die einzige Möglichkeit, die anderen Reisenden aus der Sache herauszuhalten, besteht für ihn darin, die hinteren Schlafwagen vom vorderen Teil des Zugs abzutrennen. Er geht also zwischen den ersten Schlafwagen und den Raucherraum, hebt die Abdeckplane hoch (Mauszeiger zeigt nach unten) und löst die Kupplungen.

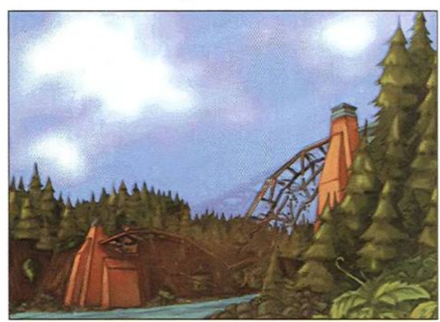
Cath winkt ein letztes Mal Herrn Schmidt zu, der ihn fluchend beschuldigt, seine Waren jetzt unentgeltlich „beschlagnahmt“ zu haben, und steigt dem Expreß wieder aufs Dach.


Die Zugwaggons und die menschlichen Schicksale trennen sich

Er marschiert zum Anfang des Zugs und springt hinein ins Geschehen. Wie erwartet bedroht ihn Milos mit der Pistole. Von hinten kommt Anna hinzu und erschießt den Geiselnehmer. Ihr Ziel ist es jetzt, den Zug vor dem Überfahren der Grenze nach Serbien und damit noch in Österreich anzuhalten – was Robert jedoch unbedingt vermeiden will. Wie er noch eben zu Milos sagte, ist es sein Anliegen, in Konstantinopel anzukommen, denn schließlich hat er eine Fahrkarte. Als der Zug durch Annas Eingreifen langsamer wird, ist es an ihm, ihn wieder in Fahrt zu bringen. Er hat nicht viel Zeit, also dreht er sich einmal nach links, schaut nach unten, zieht den Fahrthebel, und die Lok gewinnt wieder an Geschwindigkeit. „Schaufeln Sie weiter“, befiehlt er dem Heizer zum Entsetzen von Anna, deren Pläne er gerade vereitelt. Sie zielt mit ihrer Waffe auf ihn und will ihn, im Namen des Kaisers, verhaften. Doch schon durchbricht der Zug die österreichisch-ungarische Grenze.


Der Zug durchbricht die Grenze

Die graue Eminenz Abbot, die jetzt dazukommt, beglückwünscht Robert zu der erfolgreichen Befreiung. Es wird deutlich, dass er ebenfalls hoffte, dass der Zug noch vor der Grenze zum Stehen kommt. Anna muss zugeben, dass sie verloren hat. So hilft sie denn auch dem Heizer, denn nun müssen sie lebendig, also möglichst mit Volldampf, durch Serbien kommen.
Da taucht auch schon das nächste Problem auf: Ein Zug der serbischen Armee verfolgt den Orient-Expreß und ein Schienenarbeiter leitet die Gleise um, so dass der Weg jetzt zu einer alten brüchigen Brücke führt, die nicht mehr befahren werden darf. Dennoch geben die Amateurlokführer nochmals „Gas“. Die Brücke knackt zwar bedenklich, als der Zug über sie rollt, bricht


Die Brücke bricht genau im richtigen Moment zusammen



aber erst dann zusammen, als auch der letzte Waggon wieder sicheren Boden unter seinen Rädern hat.

Zwar kommt der Zug der Serben noch rechtzeitig zum Stehen, als sich vor ihm der Abgrund auftut, aber der Vorsprung ist jetzt so groß, dass fürs erste keine Gefahr besteht.

Als Cath Abbot helfen will, die Lok zu fahren, bekommt er zur Antwort, sie kämen allein zurecht, er solle sich etwas ausruhen. Dieser Aufforderung kommt er nach. Im leeren Zugabteil will er Ruhe finden, aber Anna hat sich hier ebenfalls schon zurückgezogen. Er erzählt ihr von seinem Vorhaben, nach Jerusalem zu gehen, um dort ein paar wichtige Manuskripte einzusehen. Nach einem kurzen Disput liegen sich die beiden endlich in den Armen, und der Rest der Reise erweist sich als sehr angenehm.

Aber welcher Irrtum! Kurz vor Konstantinopel muss Cath im Salonwagen feststellen, dass sich auch Kronos und Kahina noch im Zug befinden. Sie haben Anna in Gewahrsam genommen und befehlen ihm, den Feuervogel zu bringen. Cath muss sich beeilen, denn Kronos ist sehr ungeduldig. Schnell rennt er - immer geradeaus - zum Gepäckwagen, bis es nicht mehr weiter geht, schaut nach rechts und findet das Ei noch an seinem Platz. Er ergreift es und hetzt zu Kronos zurück. Nun kommt der Befehl, das Ei zu öffnen. Auch dies muss er in großer Eile befolgen. (1. türkiser Stein in Australien, 2. dunkelblauer Stein in Mitteleuropa, 3. roter Stein über Indonesien, 4. lila Stein auf Insel westlich von Südamerika, 5. grüner Stein in Saudi-Arabien und zu guter Letzt den Finger in die Öffnung stecken).

Kronos bewundert die Schönheit des Vogels und fordert Anna auf, etwas für ihn zu spielen, um ihn zum Singen zu bringen. Wie aus heiterem Himmel wird es draußen dunkel, es scheint also tatsächlich etwas Bedrohliches von dem Vogel auszugehen. Kronos befiehlt Cath, den Vogel wieder einzupacken, doch der führt die Pfeife zum Mund (die Pfeife ins „Leere" klicken).

Durch diesen Misston macht der Vogel eine böse Verwandlung durch. Er attackiert erst Kronos und dann seine Leibwächterin mit seinem spitzen Schnabel und den mächtigen Krallen.



Der Feuervogel hackt auf Kronos ein

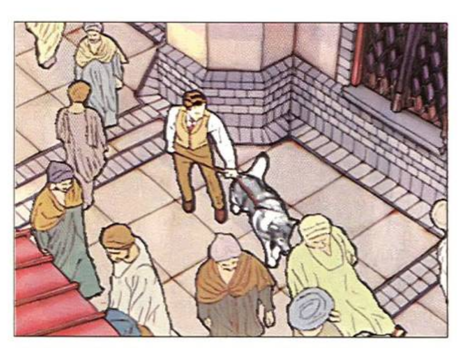


Nach all den Strapazen kann etwas Entspannung nicht schaden

Cath und Anna nutzen die Gelegenheit und springen aus dem Zugfenster. Kurz darauf springt auch Max hinterher. Doch das Glück ist nur von kurzer Dauer, denn Tatjana, die sich immer noch in einem Schockzustand befindet und in einem Leben ohne Alexei keinen Sinn mehr sieht, geht in den Gepäckwagen und sprengt sich und den Zug mit einer Granate in die Luft. Doch der Feuervogel fliegt schon, gleich einem Boten des Krieges, über das Land...

Anna und Cath stehen am Bahnhof von Konstantinopel. Überall herrscht heillose Aufregung. Der Krieg ist ausgebrochen. Cath bittet Anna, ihn nach Jerusalem zu begleiten, doch sie hat andere Pläne. Sie glaubt, der Krieg halte höchstens einen Monat an. Sie drückt Robert die Leine von Max in die Hand und verspricht, mit dem ersten Orient-Expreß nach Kriegende nach Konstantinopel zu fahren.

Der Erste Weltkrieg dauerte jedoch vier Jahre. Und der Orientexpress nahm erst im Mai 1932 wieder den Betrieb auf. Ob Cath und Anna sich je wiedersehen?



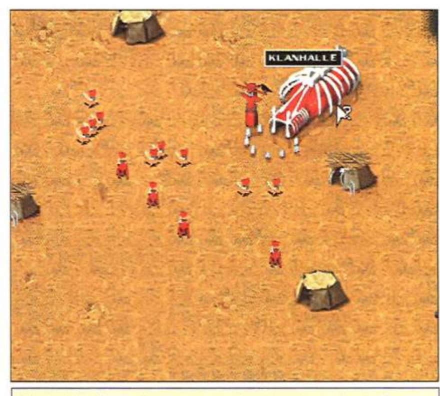
Cath bleibt allein mit Max am Bahnhof zurück



KKND KRUSH, KILL'N' DESTROY

Ein düsteres Endzeitszenario: Die „Alte Welt“ ist in Schutt und Asche versunken. Die Menschheit hat sich vor der atomaren Strahlung unter die Erde geflüchtet. Diejenigen Menschen und Tiere, die trotz der Verseuchung oben blieben, entwickelten sich im Laufe der Generationen zu degenerierten, mißgestalteten Lebewesen. Zwischen diesen Mutanten und den anderen Menschen, den Symmetrikern, entbrennt ein Streit um die Erdoberfläche, als dort wieder gefahrloses Leben möglich ist.





Diese Kamikaze-Truppe trägt die Hauptlast des Auftrags

Die Mutanten

Mission 1: Die Rückkehr der Schnecken

Der Chef der Mutanten glaubt, daß die Symmetriker überlebt haben und an die Oberfläche gelangt sein könnten. So besteht die Aufgabe darin, die „Aufdringlinge“ aufzustöbern und wieder „unter die Erde“ zu bringen. Die Berserker bilden eine Gruppe, die Bestien eine weitere. Die Wolfsbestien sind sehr schnell und erkunden das Gelände. Die langsameren Berserker stoßen nach und übernehmen die Beseitigung der aufgestöberten Gegner.

Mission 2: Gegenangriff

Die Symmetriker sammeln sich bei einem Mutantendorf und wollen die Oberfläche zurückerobern. Hier gilt es, möglichst schnell den Ölturm des Gegners zu vernichten, der sich südlich der Mutanten-Basis befindet. Anfangs wird die eigene Basis angegriffen, so daß die Truppen aufgeteilt werden sollten. Die Berserker bilden eine Gruppe, die Wolfsbestien sichern anfangs die Basis. Sofort nach Missionsbeginn sollte man Einheiten produzieren. Priorität haben hier Produktion und Verteilung neuer Kampfeinheiten, sowohl Berserker als auch Schrotflintenschützen. Es gilt, immer wieder Nachschub „an die Front“ zu schicken und dann geballt zuzuschlagen.

Wenn der Bohrturm vernichtet wurde, ist die Basis der Symmetriker das nächste Ziel. Sie befindet sich östlich vom Ölturm. Hier stoßen die Mutanten auf ein Kraftwerk, einen Vorposten und einen Maschinenschuppen. Hier wird deutlich, warum der Ölturm als erstes vernichtet werden mußte: Hätten die Symmetriker mehr Ressourcen, wäre der Sieg unmöglich.

KKND: Krush, Kill'n' Destroy



Den Bohrturm gilt es zu vernichten

Werden die Ölquellen sabotiert, baut der Gegner keine neuen Einheiten mehr.

Mission 3: Sprudelndes Öl

Zu Beginn stehen drei Schrotflintenschützen, drei Berserker und drei Wolfsbestien sowie eine Clanhalle und ein mobiler Bohrturm zur Verfügung. Die Ressourcen sind mit 2500 $ knapp bemessen. Der erste Bauauftrag sollte deshalb einem Kraftwerk gelten. Danach läuft die Produktion für Schützen und Berserker an, während außerdem ein Bestiengehege entsteht.
Die Ölquelle befindet sich südlich der eigenen Basis in einem kleinen Bergkessel. Am Anfang gilt es, den Ölturm dorthin zu eskortieren und aufzustellen. Nun muß der Weg des Tankers vom Kraftwerk zum Ölturm gesichert werden. Die Symmetriker greifen immer von der linken Seite an, wo sich etwas weiter südwestlich ihre Basis befindet. Hier sind zwei oder drei Skorpione hervorragend geeignet, um diese Vorstöße zu unterbinden.
Weiter im Süden befindet sich der Ölturm der Symmetriker, eine Ebene höher als der eigene. Dieser sollte recht früh von fünf bis sechs Einheiten angegriffen und vernichtet werden, so daß die Ressourcenquelle des Gegners versiegt.
Der Eingang zur Basis ist mit einem Wachturm gesichert, neben dem etwa zehn Einheiten stehen. Die einzige taktische Finesse beim Angriff auf die Basis besteht darin,



Das Kraftwerk und die Ölquelle der Basis

die Einheiten vom Wachturm wegzulocken, indem man einmal auf Feuerreichweite herangeht und sich dann wieder zurückzieht. Nun werden die Symmetriker einen Ausfall wagen und man kann sie entsorgen, ohne vom Wachturm beharkt zu werden.



Sturm auf die gegnerische Basis

Mission 4: Überfallt die Festung

Der gesamte Troß bewegt sich zunächst durch die etwas weiter östlich liegende Schlucht ganz nach oben in den Norden. Dort warten auf der rechten Seite vier Tankwagen der Mutanten. Es gilt zunächst, diese sicher zurück zum Startplatz zu bringen. Ein Versuch, die nahebei im Osten lokalisierte Basis des Gegners anzugreifen, sollte besser unterbleiben.

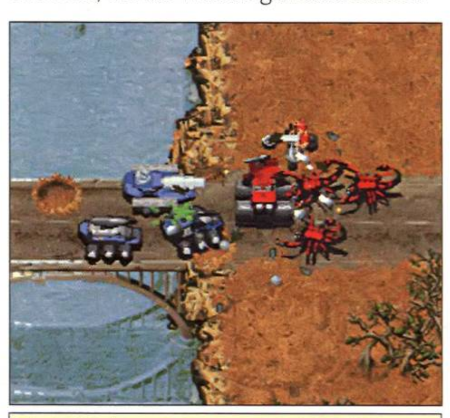


Die Tanker sind kurz vor dem Ziel

Besser ist es, sich von hinten anzuschleichen. Dazu sollten die eigenen Einheiten in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Monster-Trucks, Wolfsbestien und Motorräder bilden die eine Gruppe, die Fußgänger die andere. Nun sollten beide Gruppen die Schlucht durchqueren. Hinter dieser Schlucht mit Ausgang im Nordosten trifft man auf eine kleinere Gruppe aus vier Schützen und einem Wagen. Diese kann man noch im Verbund erledigen, aber von da an ist es ratsam, getrennt zu arbeiten. Die schnelle Gruppe macht sich weiter nach rechts auf den Weg, um die Tankwagen im Lager zu entdecken. Wurden sie gesichtet, verändert sich ihre Farbe zu Rot. Sie sollten sofort ihren Marschbefehl bekommen. Das Ziel ist der alte Startplatz, die Route wird auf der Karte angezeigt.
Die „Fußgänger" sollten nun so weit nachgerückt sein - bis kurz vor die letzte Querstraße vor der gegnerischen Basis -, daß sie die Verfolger etwas aufhalten können. Die schnellere Gruppe, sofern noch etwas von ihr übrig ist, versucht ebenfalls, gegnerische Einheiten zu binden. Dabei sollten die Monster-Trucks feindliches Fußvolk einfach überrollen. Diese Taktik dürfte den Tankwagen den benötigten Vorsprung verschaffen, um halbwegs heil am Ziel anzukommen. Die Mission gilt als beendet, wenn die zwei Tankwagen das Ziel erreichen.

Mission 5: Hinterhalt

Gleich zu Beginn stürmt die ganze Gruppe gen Westen über die dortige Brücke und dann an der Schlucht entlang Richtung Süden, womit sie gleichzeitig den Gegnern entflieht, die im Westen gewartet haben.



Die Brücke hat vor allem strategische Bedeutung

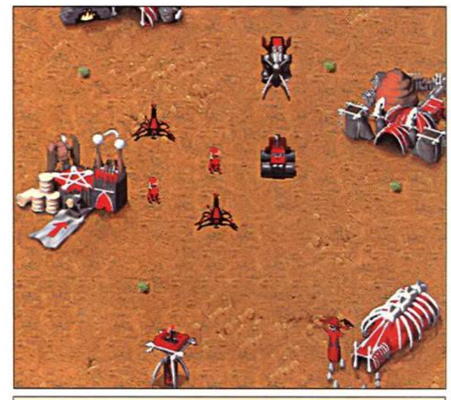
Unterwegs hält man sich nicht lang auf, sondern sprintet sofort über die nächste Brücke im Süden.Dort wartet bereits Verstärkung. Mit dieser und den im Osten immer wieder auftauchenden Einheiten ist es kein Problem mehr, die Symmetriker vom Ostufer fernzuhalten. Wirkliche Kopfschmerzen können die Unmengen von Fußvolk verursachen, die in der zweiten Angriffswelle über die Brücke wollen. Um das zu überleben, sollte ein Monster-Truck in vorderster Front stehen, da er die Fußgänger einfach überrollen kann. Zuerst schalten alle verfügbaren Einheiten die Fahrzeuge aus, dann „plättet" der Truck wie erwähnt den Rest, um den Schaden zu begrenzen. Die Brücke im



Norden scheint keinerlei Bedeutung zu haben, da der Gegner nicht versucht, sie zu überqueren.

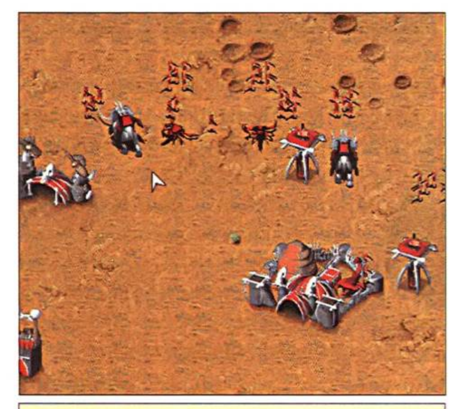
Mission 6: Belagerungszustand

Bei diesem Auftrag kann es zu gewaltigen Truppenbewegungen kommen. Zu Beginn der Mission gilt es, das Hinterland im Süden der eigenen Basis von den insgesamt vier Gegnern zu säubern. Es kommt auf Tempo an: Zuerst sind die beiden Tankwagen, die sich auf den Weg zum Ölturm im Süden machen, unbedingt zu stoppen, damit sie nicht zerschossen werden. Nun bilden der Elefant, der Skorpion und die Wolfsbestien ein Empfangskommando, das sich am MG-Turm postiert.



Das Einsatzkommando wartet in der Basis

Eine Wolfsbestie lockt nun einzeln die beiden Gegner an, die zwischen Turm und Basis warten. Wenn diese vernichtet sind, können die Tankwagen wieder die Arbeit aufnehmen und die Kampftruppen an die Front im Norden eilen, da von dort die meisten Angriffe erfolgen. Ein paar Einheiten sollten noch die beiden Gegner auf dem Weg zum zweiten Turm im Südosten eliminieren, da diese sonst beginnen, den Turm zu beschießen (einer hält sich evtl. etwas weiter nördlich des Turms auf). Die Tankwagen teilen sich nun auch die beiden Türme. Gleichzeitig zu dieser Aktion sollte die Produktion von Schrotflintenschützen (später Pyromanen) und Skorpionen angekurbelt werden. Neue Einheiten werden benötigt, um die Nordgrenze der Basis zu verteidigen.
Nun gilt es, ein neues Kraftwerk zu bauen, und zwar so nah wie möglich am südöstlichen Turm. Dem Tanker wird dementsprechend eine Aufgabe zugewiesen.



Die Nordgrenze der Basis

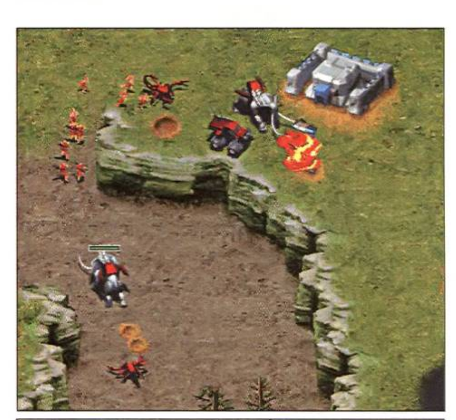
Ein neuer Ölturm für die Quelle nordöstlich des Lagers wird außerdem benötigt. Eine Gruppe von etwa fünf Skorpionen und zehn Schützen bahnt sich nun den Weg zur dritten Quelle. Gleichzeitig sollte ein weiteres Kraftwerk im Nordosten entstehen. Während dieser Aktionen ist die nördliche Grenze weiter mit Einheiten zu versorgen, da hier ständig Angriffe erfolgen. Die eigene Basis ist gesichert, wenn drei bis vier Kraftwerke stehen und alle Tanker unter Kontrolle sind. Bei den Tankern ist darauf zu achten, daß sie den kürzesten Weg zum Kraftwerk nutzen. Nun gilt es, genügend Einheiten für die Offensive zu sammeln. Eine Möglichkeit ist, die Produktion von Schrotflintenschützen, Skorpionen und Motorrädern auf „unendlich" zu stellen. Wenn genug Einheiten versammelt sind – etwa zehn Skorpione, 10 bis 15 Motorräder und Unmengen Infanterie – kann die Produktion auf Skorpione, Wolfsbestien und Berserker umgestellt und die Offensive aufgenommen werden.
Da es praktisch unmöglich ist, in den nun entstehenden Kriegswirren jede Einheit einzeln zu koordinieren, bildet man vorher mindestens drei Teams: Zwei Gruppen aus etwa zwölf Einheiten mit je vier Skorpionen, vier Motorrädern und mindestens vier Schrotflintenschützen und eine aus dem Rest. Die ersten Teams sind dafür da, sich um die Wach- und Öltürme zu kümmern, während der Rest die gegnerischen Einheiten aufhält und zurückschlägt. Während des Kampfes ist es wichtig, daß der Nachschub rollt und nicht untätig vor den eigenen Hallen herumlungert.



Start der Mission.

Mission 7: Befreiung der Gefangenen

Während dieser Mission ist stets Eile geboten, da der Gegner immer stärker wird, je mehr Zeit er hat.
Das erste Gefängnis befindet sich im Nordwesten in der Ecke des Gebiets und wird nur von einem Raketenturm bewacht. Zuerst wird der Turm vernichtet, dann das Gebäude. Nun rücken die Einheiten in Richtung Westen vor, immer entlang der oberen Gebietsgrenze, um an dem Durchgang nach Süden auf das feindliche Lager zuzusteuern.



Eines der Mutanten-Gefängnisse

Unterwegs „lauern" noch zwei Türme, einer auf dem Weg, einer an einem Ölturm. Diese gilt es so schnell wie möglich auszuschalten, den Ölturm ebenso. Dann geht es auf direktem Weg zum Gefängnis, um es zu zerstören, damit die sich darin befindenden Einheiten zur Unterstützung herangezogen werden können. Wie gesagt, Eile tut not...

Mission 8: Angriff auf einen Konvoi



Jetzt geht es los!

In dieser Mission zählt vor allem Geschwindigkeit, weniger eine ausgeklügelte Taktik. Die zur Verfügung stehenden Einheiten teilen sich zunächst in zwei Gruppen: In die erste kommen die Motorräder, Skorpione und Monster-Trucks, da alle etwa gleich schnell sind. In die zweite kommen das Mammut und das Fußvolk. Beide Gruppen machen sich schnellstmöglich auf nach Süden. Geschwindigkeit ist sehr wichtig,

deshalb sollte sich die schnelle Truppe nicht lange aufhalten lassen und eventuelle Gegner der Nachhut überlassen. Am unteren Bildrand biegen alle ab nach Westen und sofort wieder nach Süden. Dort versuchen sie, den Konvoi zu überholen und den ersten Tanker zuerst zu vernichten. Achtung: Insgesamt besteht der Konvoi aus fünf Tankern!



Überholen des Konvois

Man sollte sich vergewissern, auch wirklich alle Tanker überholt zu haben, da die Mission als verloren gilt, wenn auch nur einer in der oberen rechten Kartenecke ankommt! Die Nachhut aus dem Mammut und der Infanterie versucht in dieser Zeit, den Konvoi von hinten aufzurollen und die Begleiteskorte zu vernichten.



Es kann losgehen...

Mission 9: Kampf um das Territorium

Zuerst setzen sich alle Einheiten in Richtung Süden in Bewegung, wobei sie den Tälern im Osten zunächst keine Beachtung schenken. Im Süden treffen sie auf nur wenige Einheiten des Gegners und eine Ölquelle. Am oberen Gebietsrand biegt die Truppe nach Osten ab. Dort befindet sich die eigene Basis. Sie ist allerdings in einem desolaten Zustand. Als erstes wird ein Bohrturm in Auftrag gegeben, anschließend einige Mechaniker, um die vorhandenen Gebäude zu renovieren. Der mobile Ölturm fährt nun zur Quelle nordöstlich der Basis, um etwas „Erdenblut" zu zapfen. Der Durchgang östlich der Basis sollte die vorläufige Grenze darstellen und ist entsprechend zu sichern. Die ersten einfließenden Ressourcen investiert man in Fußvolk, bevor teurere Einheiten die Truppe ergänzen. Als nächstes müssen ein zweites Kraftwerk – möglichst weit nordwestlich – und ein zweiter Bohrturm auf dem Bauplan stehen. Da die Quelle im Nordosten sehr bald versiegt, empfiehlt es sich, rechtzeitig eine neue Quelle aufzutun. Es ist ratsam, die Quelle im Nordwesten der Basis zu nehmen, da sie sicherer zu erreichen ist als die im Südosten im Tal.



Das Anti-Überlebende-Bollwerk

Die Tanker brauchen zwar etwas länger, aber dafür befinden sie sich weitgehend in Sicherheit. Wer eher das Risiko liebt, kann das Kraftwerk auch mehr zum Eingang der Basis im Süden bauen und die Quelle rechts vom Eingang benutzen. Die Grenze sollte gut gesichert sein, da dort ständig Angriffe erfolgen.

Wenn man etwa sieben bis zehn Leute entbehren kann, gehen diese am östlichen Rand nach Süden. Dort treffen sie auf ein paar gegnerische Einheiten, die einen Bohrturm bewachen. Wenn diese ausgeschaltet sind, kann der Bohrturm zerstört werden. Der Gegner verschwendet immer wieder Ressourcen an neue Bohrtürme, die er dort unbewacht hinschickt. Es ist somit ein leichtes, diese Türme unbehelligt zu zerlegen und den Gegner damit zu zwingen, seine Ressourcen umzudisponieren.

Sobald das Öl etwas reichlicher fließt, ergänzt ein Alchemielabor das Stadtbild, um die Gebäude aufzurüsten, damit man bessere Einheiten bauen kann. Das erste



Der Sturm auf das gegnerische Lager

Geld fließt in die Clanhalle, damit Pyromanen hergestellt werden können.

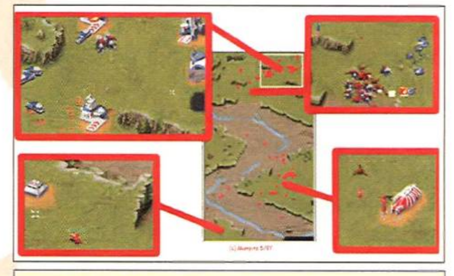
Wenn es soweit gelungen ist, die Basis in verhältnismäßiger Ruhe auszubauen, kann man irgendwann auch die südliche Quelle benutzen. Dabei sollte aber der Grenzverlauf nicht verschoben werden, da der Gegner aus unbekannten Gründen nur direkt die Basis angreifen will und den Bohrturm in Frieden läßt, wenn sich dort nicht zu viele Einheiten herumtreiben.

Sobald etwa zehn Elefanten, 10 bis 15 Skorpione und massenhaft Flammenwerfer vorhanden sind, verspricht ein Angriff auf die gegnerische Basis gute Erfolgschancen.

Diese Basis befindet sich südwestlich von derjenigen der Mutanten und ist recht gut mit Raketentürmen gesichert. Um sich vorher ein Bild von der Lage zu verschaffen, ist es am besten, sich von der Ölquelle im Südosten aus nach Westen vorzuarbeiten.

Mission 10: Nahes Aufeinandertreffen

Die Basis der Mutanten verfügt nur über eine Clanhalle und einem Ölförderturm. Es bedarf also zunächst eines Kraftwerks, das sich am besten etwas südlich der Basis in Richtung der Ölquelle macht, um die Verbindungswege kurzzuhalten. Der Wolfsreiter erkundet nun das Gebiet in südöstlicher Richtung, bis er an eine kleine Erhebung gelangt, auf der sich eine alte Bunkeranlage befindet. Er öffnet den Bunker, indem er sich ganz nah an diesen heranbegibt. Mit dem darin gefundenen Roboter setzt er sich umgehend nach Norden in Bewegung. Dort befindet sich eine Art Engpaß bei einer Furt, nördlich der eigenen Basis. Diese Position gilt es zunächst zu verteidigen.



Eine Karte mit Detailvergrößerungen

Mit einem weiteren Kraftwerk, einem Bestiengehege und vielleicht einem Schmied sind die Mutanten erst einmal für alle Schicksalsschläge gerüstet. Derweil laufen weiter fleißig neue Mutanten für die Verteidigung des Lagers vom Band. Die beiden Ölquellen südlich des Lagers bieten genug Ressourcen, um eine halbwegs schlagkräftige Truppe auf die Beine zu stellen, die schließlich in die Offensive übergeht und das feindliche Lager im Norden attackiert. Der Zugang zum Lager wird von vier Raketentürmen bewacht. Dagegen haben sich kleine Stoßtrupps von fünf bis sechs Pyromanen bewährt, die je zwei Türme zur gleichen Zeit angreifen. Sobald die Türme vernichtet sind, sollten alle Einheiten in einem kompakten Angriff in das Lager eindringen und zuschlagen. Die Produktion der eigenen Basis sollte vor dem Angriff auf schnelle Einheiten wie Motorräder umgestellt werden, da die Unterstützung eventuell schnell gebraucht wird und es ein weiter Weg bis zur gegnerischen Basis ist.

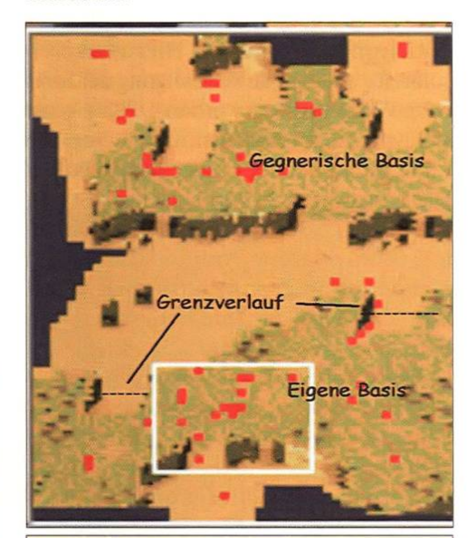
Mission 11: Das ist das Ende der Welt



Die eigene Basis

Zuerst ist der Durchgang nach Norden zu sichern, da von dort anfangs die meisten Angriffe kommen. Nach kurzer Zeit allerdings beginnen die Symmetriker auch durch den westlichen Engpaß ins Lager einzudringen. Hier ist es ratsam, den Durchgang nach Norden, der im Westen liegt, dichtzumachen, da er besser zu halten ist als eine Westgrenze direkt am Lager. Die Ölquellen für die eigene Basis liegen alle hinter dieser Grenze. Zuerst sollten die Mutanten die Ölquelle im Südosten, dann die tiefer im Süden und schließlich die westliche Quelle ausbeuten. Forschung ist hier wichtig, da ohne die fortgeschrittenen Einheiten wie Pyromanen, Käferbomber und die Möglichkeit, ein bis zwei zusätzliche Tanker zu bauen, kaum Hoffnung auf einen Sieg besteht.
Die Quelle direkt am Lager ist bald erschöpft, weshalb rechtzeitig ein neuer Ölturm in den Produktionsanlagen entstehen sollte.



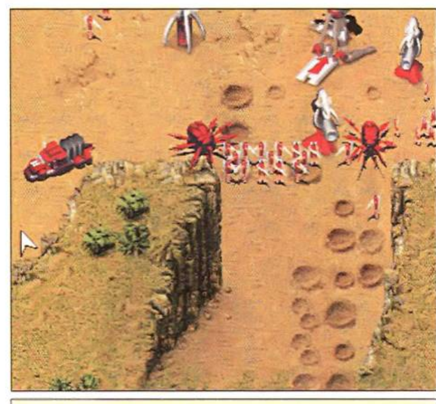


Die Karte mit Beschreibung

Die gegnerische Basis liegt direkt im Norden der eigenen Clanhalle. Ein Angriff sollte nicht zu lange hinausgezögert werden, da der Gegner sonst zu stark wird. Allerdings reibt er sich an den beiden Engpässen ziemlich auf, wenn diese gut gesichert sind, was dazu führt, daß er kaum Einheiten in Reserve hat.

Mission 12: Großangriff

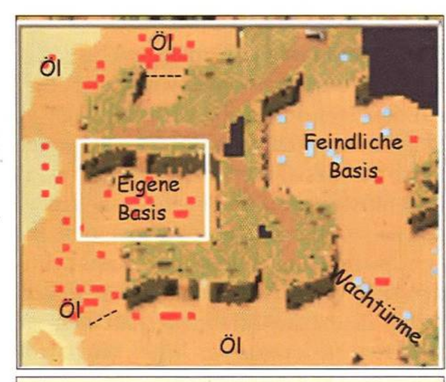
Die erste Bedrohung kommt aus dem Westen, weshalb zuerst nach dorthin Sicherungsmaßnahmen zu ergreifen sind. Dort sollte auch die Westseite des Kanals aufgeklärt werden, um für die bevorstehenden Angriffe präpariert zu sein. Große Bedeutung kommt der Sicherung der eigenen Ölförderung zu. Deshalb bedarf es bei den Öltürmen einer guten Verteidigung mit Gefechtstürmen und zusätzlichen Truppen. Diese können in den folgenden Gefechten auch wertvolle Erfahrungen sammeln, die sich in der späteren Offensive als Vorteil erweisen.
Sobald die feindlichen Angriffsbemühungen abflauen, starten die Truppen von den beiden Stellungen bei den Öltürmen in Richtung des gegnerischen Lagers. Am besten dringen sie möglichst gleichzeitig von Norden und Süden in die Basis ein, um die Kräfte der „Überlebenden" zu splitten.



Der Engpass im Norden



Die Südgrenze der Basis



Wichtig ist die Sicherung der Ölförderung

Mission 13: Schlacht um die Inseln

Die zahlenmäßig nicht gerade große Truppe eilt zum „Lager" im Südwesten. Dabei handelt es sich nicht um eine Basis, sondern um ein „Dorf". Also gilt es zunächst, eine richtige Basis zu errichten. Eine möglichst schnelle Einheit wird am Startpunkt abkommandiert, auf die Insel im Nordosten zu fahren. Dort stößt sie auf einen Bunker mit einem Roboter, der sich noch als nützlich erweisen kann. Mit diesem im Schlepptau folgt die Einheit so schnell wie möglich demselben Weg zum Lager wie die anderen

KKND: Krush, Kill'n' Destroy



und verteidigt gemeinsam mit dem Roboter den Südostzugang zum Dorf. Es kann nicht schaden, darauf zu achten, daß dem Roboter niemand zu nahe kommt, denn die Bonuseinheiten können nicht repariert werden!
Auch den Nordzugang gilt es zu sichern, wozu sich Gefechtsstationen mit Schnellfeuerkanonen eignen. Um der eigenen Ölzufuhr in die Gänge zu helfen, bietet sich eine Übernahme der Quelle im Südosten der heimatlichen Insel an.
Sobald hier Klarheit herrscht, sammelt sich ein schlagkräftiges Kontingent an der Brücke nach Osten und überquert sie. Auf halbem Weg dann macht sie zunächst die feindlichen Tanker platt. Die gegnerische Basis befindet sich im Südosten. Sobald sie gefallen ist, fehlt nur noch der von hier aus nordwestlich jenseits einer Felsbrücke gelegene Bohrturm.

Mission 14: Der letzte Angriff

Die Situation ist gleich zu Beginn brenzlig, denn die Gegner stürmen von allen Seiten auf den Treffpunkt zu. Angesichts dieser Situation dürften die Anführer etwa in der Mitte der Basis noch am sichersten sein. Jetzt müssen die verfügbaren Einheiten so schnell wie möglich aufgeteilt werden. Im Nordwesten und Südosten der Basis befinden sich Abwehrtürme. An diesen Stellen droht die meiste Gefahr, weshalb hier im Vergleich zu den südwestlichen und nordöstlichen Stellungen die größeren Kontingente stehen sollten. Eine Gruppe kampfstarker, schneller Einheiten sollte zunächst aus den Frontlinien herausgehalten werden. Sie hält sich erst einmal in der Mitte der Basis auf und eilt im Notfall zu einer der Verteidigungsstellungen, um dort auszuhelfen, falls ein Durchbruch droht.
Der Gegner verlagert im Laufe des Gefechts die Stoßrichtung, so daß meist je zwei gegenüberliegende Stellungen Angriffe abwehren müssen, während die anderen beiden wenig beschäftigt sind. Diese Zeit sollte dort jeweils genutzt werden, um das vorgelagerte Gelände aufzuklären, denn eine frühzeitige Sichtung anrollender Gegner erleichtert den rechtzeitigen Aufbau einer adäquaten Verteidigung. Es besteht keine Notwendigkeit, gegnerischen Einheiten im offenen Gelände nachzusetzen; denn die kommen ganz von allein herbei.

Mission 15: Gegenoffensive

Die Symmetriker wurden zu ihrer Hauptbasis zurückgedrängt, die Mutanten stehen kurz vor dem endgültigen Sieg. Dazu müssen nur noch die restlichen Überlebenden beseitigt und das Lager zerstört werden.
Die noch mobile Clanhalle fährt nach Osten, um erst dort bei den Ölquellen zur Entfaltung zu kommen. Hier muß nun sofort für eine stabile Verteidigung der Basis nach Westen gesorgt werden. Dafür eignen sich wie gehabt Abwehrtürme, wobei die Linie genau bei der Engstelle sein sollte. Diese ist zwar nicht wirklich eng, läßt sich aber noch besser verteidigen als eine weiter zurückgelagerte Position. Die Gegner rücken aus Nord- und Südwesten heran. Zunächst gelten die Bemühungen lediglich der Sicherung des Status quo bei gleichzeitigem Ausbau der Basis. Gegenangriffe sind zu diesem Zeitpunkt nicht anzuraten, denn die Überlebenden reagieren darauf äußerst aggressiv, was die gesamte Mission gefährden könnte. Leider muß man sich also damit abfinden, den Gegner nicht so ohne weiteres von der Versorgung abschneiden zu können. Ein offensives Vorgehen wird erst denkbar, sobald dafür keine Truppen aus den Verteidigungslinien abgezogen werden müssen und diese stark genug sind, auch einen kräftigeren Ansturm draußen zu halten.
Das Verlassen der gesicherten Position gestaltet sich schwierig, denn der Gegner hat sowohl im Westen wie auch im Norden eine starke Basis. Die einzige Chance besteht darin, über die Nordroute zu dem Ölturm im Nordwesten zu kommen und diesen für den Gegner unbrauchbar zu machen. Von dort aus muß es die Truppe schaffen, auch noch bis zu den feindlichen Produktionsanlagen in der Nordbasis zu kommen. Nur wenn diese auch zerstört werden, können die Mutanten langsam die Oberhand gewinnen.
Sobald dies erledigt ist, lohnt sich vielleicht ein Angriff mit vollem Risiko, aber eine Garantie gibt es dafür nicht! Trotzdem versuchen? Dann macht sich nun die gesamte Mutantenarmee auf den Weg zur feindlichen Basis im Westen und ringt diese nieder. Sollte das gelingen, befindet sich weiter nördlich davon noch ein Ölturm. Sobald auch dieser die Förderung einstellt und alle Symmetriker von der Karte gefegt sind, ist die Mission gewonnen.
Die Alternative zum Kamikaze-Angriff besteht in einer langsamen Übernahme der Ressourcen, indem erst der Einflußbereich der Nordbasis übernommen wird. Der nordwestliche Ölturm ist von der Westbasis des Gegners weit genug weg, um hier einen Übernahmeversuch unternehmen zu können. Mit dieser Aushungerungstaktik wird der Gegner mit der Zeit in die Knie gezwungen und kann letztlich leicht bezwungen werden – sofern alles klappt!



Der Kampf der Symmetriker um einen „Platz an der Sonne" beginnt.

Die Überlebenden

Mission 1: Die nächste Generation

Die Einheiten suchen die Gegend gemeinsam nach Gegnern ab. Bei Kämpfen ist darauf achten, daß die Gruppe immer ein Ziel zur selben Zeit attackiert, da so die Effektivität steigt. Falls es doch zu Problemen kommen sollte, gäbe es eine taktische Möglichkeit, die Gegner einzeln heranzulocken: Ein Motorrad begibt sich in deren Nähe und verschwindet, wenn es bemerkt wird, wieder in Richtung Restgruppe. Meistens folgt nur ein Teil der Gegner dem Köder, und die Gruppe kann diese dann gemeinsam ausschalten.

Mission 2: Errichten eines Vorpostens

Die Ölquelle befindet sich in Richtung Süd-Südost von der Basis aus. Leider können keine Einheiten gebaut werden, so daß das Startpersonal ausreichen muß. Zu Beginn bedarf es eines Kraftwerks, und zwar so nah wie möglich am Südausgang des Tals.





Die Symmetriker bekommen jetzt auch den zweiten Fuß auf die Erde

Die Truppen fahren nun zusammen zur Quelle. Nach dem Aufbau des Ölturms gilt es erst einmal, die eintreffenden Gegner abzuwehren. Im Notfall eignet sich der Tankwagen auch dafür, die Kontrahenten zu überfahren. Dabei sollte er allerdings nicht verlorengehen.

Die Gegner versuchen auch, sich der Basis durch die östliche Schlucht zu nähern, um Gebäude zu zerstören, also ist auch hier Vorsicht geboten. Dieser Weg läßt sich mit den beiden Motorrädern sichern. Hier müssen nicht alle Gegner vernichtet werden, die Mission ist bei Erreichen der 5000 Ressourcenpunkte erfüllt.

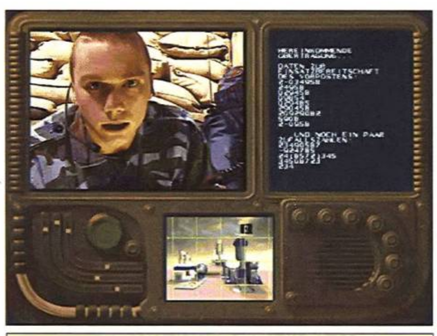
Mission 3: Widerstand gegen die Räuberbande

Das gerade errichtete Lager ist Ziel eines gegnerischen Angriffs. Alle Gebäude sind unbedingt vor einer Zerstörung oder Übernahme zu bewahren.

Die Karte ist dieselbe wie in der zweiten Mission. Zuerst bedarf es eines Maschinenschuppens, um die Produktion von Sonderkommandos aufzunehmen. Den Bohrturm, der sich im Süden der Anlage befindet, gilt es unbedingt zu verteidigen. Hierbei sammeln die Infanteristen Erfahrung, und es kommt Geld in die Kasse, um ein paar Wagen zu bauen. Wichtiger ist allerdings die Infanterie. Ein paar Einheiten des Gegners findet man in dem Tal westlich der Schlucht, in welcher der Ölturm steht. Die Hauptgruppe ist aber in dem südlich gelegenen Tal versammelt. In dieses führt nur ein Zugang von Südosten her. Diese Mission ist erst erfüllt, wenn alle Gegner vernichtet sind.

Mission 4: Rettung für den Späher

Alle Einheiten machen sich in einer Gruppe auf den Weg und bewegen sich langsam vorwärts, so daß der Zusammenhalt gewahrt bleibt, zuerst nach Süden, dann nach Osten. Bei der ersten Möglichkeit biegen sie nach Norden ab und versuchen, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erre-



Der Späher macht sich nicht gerade nützlich

gen. Der Straße folgen sie nach Norden und eliminieren alle Gegner, die sich auf ihr befinden. Hierbei sollte es möglich sein, mehr Erfahrungen zu sammeln, als wenn man gleich den „Leidensweg" am rechten Bildrand wählt.



Hier müssen die Einheiten nach Norden abbiegen

Ganz im Norden befindet sich eine Brücke über einen ausgetrockneten Flußlauf. Während die Gruppe diese sichert, überquert eine Einheit den Fluß und findet den Scout im Westen. Nun muß dieser auch noch sicher zurückgebracht werden. Entweder geht es über die Straße zurück, wobei allerdings mit Angriffen von beiden Seiten zu rechnen ist, oder sie bewegen sich am rechten Bildrand entlang. Die Gruppe sollte dabei immer etwas vor dem Späher hergehen, damit die Gegner diesen nicht erwischen, sondern vorher erledigt werden können.



Der Späher nähert sich dem Ziel



Der Talkessel im Westen

Mission 5: Schlagbaum

Zunächst errichtet man eine Basis bei der Furt im Süden. Das benötigte Kraftwerk sollte so nah wie möglich an der Quelle entstehen. Etwa fünf bis zehn Einheiten bewachen den Nordzugang, der Rest verteidigt die südliche Grenze. Zehn Einheiten der Infanterie machen sich auf den Weg nach Südwesten, um dort den Gegner zu ärgern. Am Südende der Ost-West-Trasse liegt ein Talkessel. In diesem befinden sich ein Wachturm, ein Bestiengehege, ein Kraftwerk und ein Ölturm. Wenn der Wachturm und das Bestiengehege vernichtet sind, kann man immer wieder ohne Gegenwehr alles zerstören, was der Gegner dort errichtet, und das ist nicht wenig. Man muß nur aufpassen, daß es den Mutanten nicht gelingt, eine neue Produktionsstätte zu bauen, da sonst auch Einheiten dort auftauchen. Bei der eigenen Basis sollte sich die Produktion nur um zwei Dinge drehen: „SoKos" und Geländefahrzeuge. Sobald davon genug vorhanden sind, können sich diese auf den Weg zur gegnerischen Basis machen, die am Westende der im Süden liegenden Straße liegt.

Am Durchgang zur Basis bewachen zwei Wachtürme einen Ölturm. Sie werden am besten mit Fünfer-Gruppen-SoKos ausgeschaltet.



Attacke!

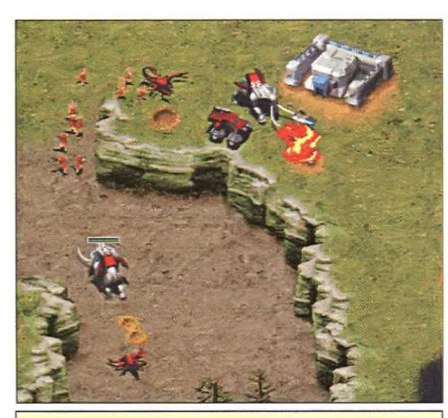
KKND: Krush, Kill'n' Destroy



Durch diese hohle Gasse....

Mission 6: Einebnung eines Dorfes

Die zur Verfügung stehenden Einheiten bilden zwei Gruppen: eine aus Fahrzeugen, die Infanterie überrollen kann, eine aus dem Rest. Die Gruppe mit den Fahrzeugen fährt voran Richtung Norden (durch den schmalen Durchgang im Westen) und überfährt dabei, was sich ihr entgegenstellt. Die zweite Gruppe fährt hinterher und zerstört die Reste. Im Lager der Mutanten befinden sich vier Öltürme: zwei im Nordwesten, zwei im Nordosten. Die Fahrzeuggruppe macht sich daran, sie zu vernichten, die „Fußgänger" beginnen mit der Zerstörung der Wachtürme. Wenn genug Gebäude kaputt sind, blinkt der Pfeil zur Rückkehr.



Das Zerstörungswerk wird brüderlich geteilt



Der Zielpunkt befindet sich leicht westlich vom Ausgangspunkt, und es ist mit vermehrtem Mutantenaufkommen zu rechnen, da die Rückreisewelle eingesetzt hat. Am besten wählt man für die Rückkehr dieselbe Route wie für den Hinweg.

Mission 7: Konvoi-Eskorte



Beginn der Mission

Zu Beginn werden die Truppen aufgeteilt: Eine Gruppe besteht aus den drei Motorrädern und den beiden Allradtransportern, die zweite aus den übrigen Einheiten. Eventuell können die Trucks eine separate Gruppe bilden, da mit vielen Berserkern zu rechnen ist, die nur zu gerne unter deren Räder geraten.

Die erste Gruppe muß schleunigst nach Westen durchbrechen, da sich dort ein Lager befindet, in dem die zur Verfügung stehenden Ressourcen in Einheiten (Schützen und Geländefahrzeuge sind zu bevorzugen) umgewandelt werden können. Die zweite Gruppe hat nun die Aufgabe, den Konvoi lange genug zu beschützen, bis die Unterstützung eintrifft. In den südlichen Tälern sind nur wenige Gegner, die aber zwischendurch schon aus dem Weg geräumt werden sollten, damit sie der Gruppe später nicht in den Rücken fallen. Beim



Im Lager finden die Überlebenden die nötige Unterstützung

Showdown ist besonders das nördliche, mit Bäumen und Ruinen übersäte Tal kurz vor dem Lager im Auge zu behalten, da es dort von Feinden nur so wimmelt. Am besten ist es, nicht in den Wald einzudringen, sondern draußen zu warten, bis sie herauskommen, um sich überfahren zu lassen.



Die Gegner kriechen aus allen Ecken

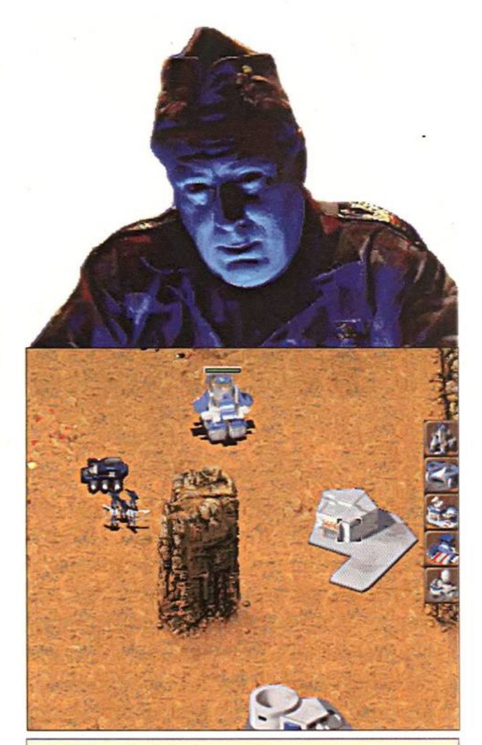
Mission 8: Zurück an den Strand

Die Führungsriege möchte offenbar nach alter Sitte in der Sonne liegen: Der Strand ist im Namen der Überlebenden zu okkupieren.

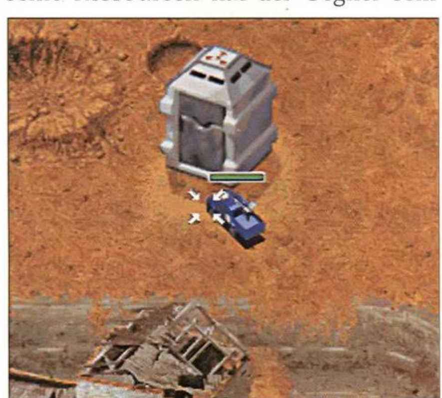
Als erstes bauen die Überlebenden nördlich der Basis eine Maschinenhalle, nordöstlich davon eine Forschungsstation und ein Kraftwerk. Das Kraftwerk sollte in einem Talkessel liegen, und zwar in unmittelbarer Nähe zu einer Ölquelle. In den Talkessel sind zuvor Einheiten zu schicken, um zwei Berserker und einen Wolfsreiter zu beseitigen, die den nun folgenden Einsatz des



Das Briefing


Eine Ölquelle des Gegners

Ölturmes verhindern wollen. Gleich darauf beginnt ein massiver Angriff aus dem Westen. Die restlichen Einheiten schlagen den Angriff gemeinsam zurück. Anschließend gilt es, die Produktion von Sonderkommandos anzuwerfen und die Forschung auf den Vorposten anzusetzen. Nach der ersten Stufe wird die Produktion auf Flammenwerfer umgestellt. Gleichzeitig geben die Symmetriker ein zweites Kraftwerk in Auftrag. Sobald man etwas Luft hat, geht es dem Ölturm des Gegners nordwestlich des Tals an die Stützbeine. Der Platz dort ist nach Möglichkeit zu halten. Der Ölturm wird von einer Rotationskannone bewacht. Nun konzentriert der Gegner seine Angriffe auf diese Flanke. Er versucht nun, von Westen kommend, im Norden durchzubrechen. Diese Gelegenheit sollten die Überlebenden nutzen und mit etwa zehn Einheiten im Osten der Basis durch die Schlucht an den zweiten Ölturm des Gegners zu gelangen. Dieser steht hinter dem Eingang zum gegnerischen Lager links. Durch diesen Angriff auf seine Ressourcen hat der Gegner sehr schnell keine Kapazitäten mehr und kann nun allmählich dezimiert werden. Er verbraucht auch vorher schon eine Menge durch ständiges Verschicken seiner Bohrtürme. Hier ist auch die Möglichkeit gegeben, den Bohrturm mit jeweils drei Saboteuren zu besetzen, um an mehr Geld zu kommen.


In diesem Bunker wartet Hilfe aus der Vergangenheit

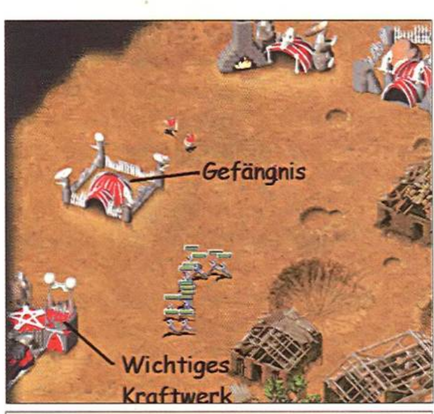
Mission 9: Retten Sie den Kommandeur

Vom Startpunkt aus wird der Allradtransporter sofort nach Westen geschickt, wo er in einem Bunker einen Roboter findet. Der Rest der Truppe macht sich auf nach Osten, wo die eigene Basis liegt. Südlich von ihr steht ein gegnerischer Wachturm, der von den Fahrzeugen eliminiert werden sollte, da die Saboteure dafür zu schade sind. Die Überlebenden geben einen Maschinenschuppen und ein Kraftwerk in Auftrag. Letzteres sollte so nah wie möglich an der Brücke im Süden stehen.

Ein Saboteur oder Wagen deckt den zweiten Bunker im Osten (1000 Ressourcenpunkte) auf. Nun überqueren die Fahrzeuge die Brücke und stoßen auf einen Ölturm des Gegners. Drei Saboteure infiltrieren diesen und holen so das Geld für die Fertigstellung der Gebäude. Der Gegner unterhält westlich des Ölturms ein Kraftwerk, das ebenfalls infiltriert werden sollte. Nun gibt man im Maschinenschuppen einen Ölturm in Auftrag, der die frei gewordene Stelle im Süden besetzt. Sodann startet die Produktion von Sonderkommandos.


Infiltrieren bringt Geld...

Die Einheiten mit dem Roboter sollten sich am Wald nordwestlich des Ölturmes postieren, da so alle herankommenden Gegner eliminiert werden können. Wenn man nun genug Einheiten zusammen hat, brechen diese nach Westen auf und vernichten dort zuerst den MG-Turm, und die letzten drei Saboteure übernehmen das Bestiengehege, während die anderen Einheiten ihnen Deckungsfeuer geben. Nun geht es weiter in den



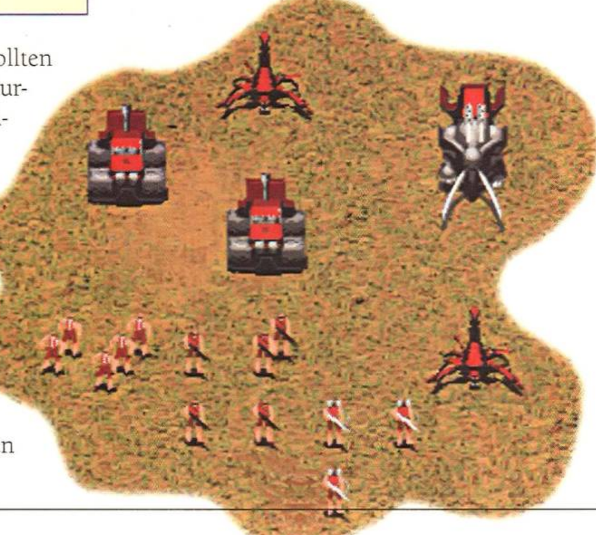
Dieses Kraftwerk muß weg, sonst hat man keine Chance

Süden, wo das letzte Kraftwerk des Gegners wartet. Dieses muß unter allen Umständen zerstört werden, da die Mutanten danach kein Bein mehr auf die Erde bekommen. Der Kommandant, der sich im Gefängnis in der Mitte des Lagers befindet, wird erst zum Schluß befreit, da er sonst eventuell in das Feuer der Wachtürme gerät und die Mission verloren ist. Die drei Kanonentürme greifen die Truppen am besten von zwei Seiten gleichzeitig an, von Süden und Norden.

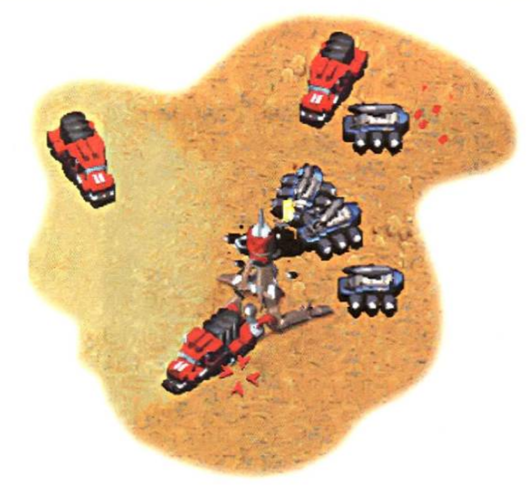
Wichtiger Tip: Die Einheiten sollten zu Beginn die drei Kanonentürme im Süden meiden, da sie sonst die Aufmerksamkeit des Gegners auf die eigene Basis lenken. Ebenfalls ist darauf zu achten, daß die Einheiten, die vom Lager aus zum Einsatz aufbrechen, den richtigen Weg wählen, da sie ebenfalls dazu neigen, die „Abkürzung" durch die Raketentürme zu nehmen.

Mission 10: Besatzungsmacht

Die Armee begibt sich zunächst ein Stück weiter nach Norden, um dort südlich eines Engpasses eine Basis einzurichten. Eine Ölquelle im Westen gilt es auszunutzen, um von den Ressourcen Einheiten und Abwehrtürme zu produzieren, die zunächst vornehmlich den Engpaß nach Norden hin verteidigen. Die Mutanten scheinen vor allem auf Masse zu setzen, denn es kommen meist



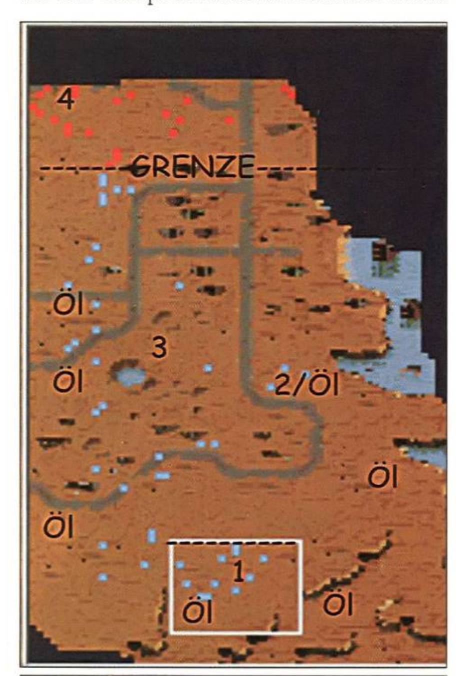
KKND: Krush, Kill'n' Destroy



nur Fußtruppen vor die Flinten. Deshalb machen sich Raketentürme und Fahrzeuge besonders gut. Sobald die Kapazität der Ölquelle zur Neige geht, muß das Gebiet weiter nach Osten erschlossen werden, denn dort gibt es zwei weitere Ölquellen. Noch weiter östlich liegt ein Flußübergang. Wenn dieser abgeriegelt wird, sind die Quellen vor Übergriffen sicher. Mit dem Geld sollte sich ein respektables Kontingent produzieren lassen, das schließlich über den Flußübergang nach Norden vorrückt, dort einen weiteren Übergang passiert und die Ölquellen des Gegners auf einer Anhöhe attackiert. Eine feindliche Basis liegt etwas weiter im Südwesten. Sie ist das nächste Ziel der vorrückenden Truppen.
Etwa zu dieser Zeit rücken auch die Einheiten bei der eigenen Basis nach Norden aus, um sich schließlich mit dem anderen Einsatzkommando bei der letzten Bastion der Mutanten im Nordwesten zu treffen.

Mission 11: Freiheitskampf

Eine schnelle Einheit rückt sofort nach Norden aus bis zu einem Bunker (3) etwa in der Mitte des Gebiets. Mit dem Roboter kehrt sie zur Hauptstreitmacht zurück. Diese



Die Übersichtskarte

schlägt ein Stück weiter im Osten (1) ihr Lager auf. Südlich davon können zunächst die beiden Ölquellen für Ressourcen sorgen, während die Anlage vor allem nach Norden hin verteidigt wird. Die Quellen im Süden sind nicht sonderlich ergiebig, aber es gibt noch einige mehr in diesem Gebiet. Besonders empfehlenswert sind die Quellen im Nordwesten, aber leider sind diese weit entfernt, so daß viele Tankwagen benötigt werden. Beim Aufbau der Raffinerien ist ein bißchen Übersicht erforderlich, damit diese halbwegs günstig liegen. Der Gegner fördert sein Öl aus einer Quelle weiter nördlich (2). Es wäre gar zu verlockend, ihm diese Möglichkeit zu nehmen, aber er reagiert darauf sehr aggressiv. Wer sich dafür entscheidet, sollte für einen massiven Gegenangriff gut gerüstet sein.

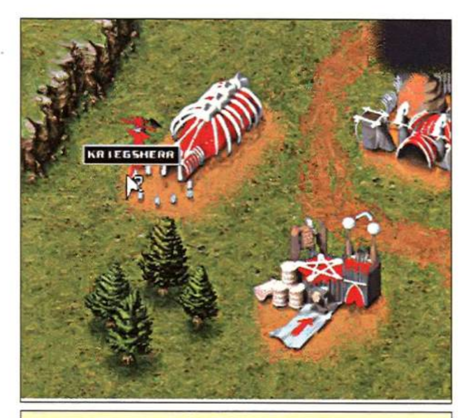


Die eigene Basis, etwas später

Ganz gleich, ob von dieser Option Gebrauch gemacht wird oder nicht: Es sind nun viele Einheiten nötig, um gegen die Basis des Gegners vorzugehen. Dieser hat sich im Norden des Gebiets eingenistet und seine Grenzlinie weiträumig mit Rotationskanonen abgeriegelt. Am besten stoßen die Truppen in einer konzentrierten Aktion durch die Verteidigungslinie. Gut eignet sich dafür eine Stelle im Nordwesten (4), denn dort in der Nähe produziert der Gegner seine Truppen. Es sollte möglich sein, die Produktionsanlagen bei dem Sturmlauf gleich mit aufzurollen. Danach bewegt sich das Räumkommando in östliche Richtung und entfernt nach und nach die gegnerischen Verteidigungsstellungen.

Mission 12: Chirurgischer Schlag

Zunächst werden die drei Heckenschützen und die beiden RPGs in Gruppen geteilt. Wichtig ist, daß immer die Heckenschützen näher zum Gegner stehen und die RPGs aus der zweiten Reihe heraus feuern, da sie schlecht gepanzert sind. Nachdem die ersten eintreffenden Gegner erledigt wurden, macht sich die Gruppe nach Osten auf den Weg, und zwar immer am oberen Kartenrand entlang. Im Osten, etwas südlich, wartet noch eine Gruppe aus einem



Der Kommandant ahnt offenbar nichts

Heckenschützen und drei RPGs. Die erste Gruppe macht sich nun auf den Weg nach Norden zu der anderen Gruppe. Die gegnerischen Einheiten, die den Weg versperren, werden am besten von dem Heckenschützen eliminiert. Am Ostrand geht es jetzt ganz nach Süden, dann am Südrand ganz nach Westen, denn dort wartet der Kommandant schon ungeduldig an seiner Clanhalle.

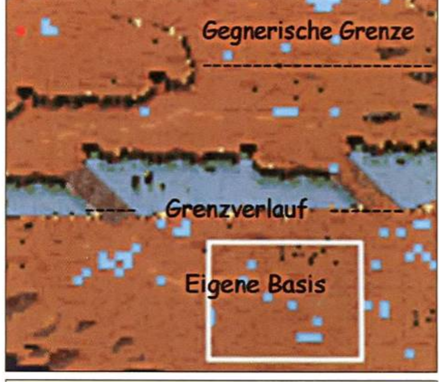
Folgende Taktiken versprechen dabei Erfolg:

1. **Immer langsam vorrücken! Wenn sich der Trupp einer Gruppe von Gegnern nähert, rennt meistens immer nur einer von ihnen auf den eigenen Trupp zu. So kann man größere Gruppen stückweise erledigen.**

2. **Immer warten, bis alle geheilt sind! Die Heckenschützen werden sehr schnell zu Elite-Einheiten und können sich dann selbst heilen.**

3. **Die Heckenschützen können einen Wachturm angreifen und vernichten, ohne in dessen Feuerreichweite zu kommen. Sie sollten nicht erst heranlaufen und dann feuern, sondern aus der Ferne den Feuerbefehl bekommen, so daß sie selber auf die Mindestdistanz gehen und den Turm vernichten.**

Mission 13: Brückenverteidigung



Die Karte

Bei dieser Mission ist der Start spielentscheidend. Zuerst marschieren die beiden Techniker mit einem Reparaturauftrag zu den Raketentürmen an den Brücken im Osten und Westen der Basis, da dort sofort ein Angriff stattfindet. Die Annaconda-Panzer ziehen nach. Darauf entstehen ein zweites Kraftwerk in der Nähe des Bohrturmes, außerdem ein zweiter Bohrturm und ein Forschungslabor. Das Forschungslabor sollte zuerst den Vorposten auf den höchsten Tech-Level bringen, damit die Türme zur Brückenverteidigung sowie Heckenschützen und Luftangriffe möglich werden. Der Bohrturm ist zur Quelle in Brückennähe zu schicken, an der die Überlebenden einen Turm verloren haben. Wenn das nicht der Fall war, wird er an der Brücke im Westen plaziert. Befindet sich an der Quelle bereits ein Bohrturm, kann man dort in der Nähe auch Abwehrtürme bauen. Zur Verteidigung einer Brücke sind jeweils drei Raketentürme erforderlich.

Luftangriffe bieten Unterstützung

Wichtig sind hier die Mechaniker, die immer in ausreichender Zahl hinter den Türmen auf ihren Einsatz warten sollten. Wenn der Vorposten fertig entwickelt ist, kommt die Schmiede an die Reihe. Es ist wichtig, nicht zu lange Pausen in der Forschung einzulegen. Ein weiteres Kraftwerk sowie ein Bohrturm sind ebenfalls nötig. Die besten Einheiten zur Brückenverteidigung sind anfangs Flammenwerfer, später Heckenschützen und Automatikkanonenpanzer. Eine Gegenoffensive macht erst Sinn, wenn zwei bis drei Luftangriffe, fünf bis sechs Autokanonen, fünf Raketenwerfer, eine Menge Annaconda-Panzer und Heckenschützen zur Verfügung stehen, die anderswo nicht benötigt werden. Nun ist es ratsam, den Wachturm an der westlichen Brücke zu zerstören, um freie Bahn für die eigenen Einheiten zu schaffen. Hier warten am Nordufer zwei Schrotkanonen und ein Bohrturm auf ihre Demontage. Die Autokanonen sollten sofort nach Überqueren der Brücke nach Osten sichern und dann langsam vorrücken. Im nun folgenden Durchgang warten eine Menge Gegner, deshalb sollten einige Luftangriffe erfolgen, um sie etwas zu dezimieren. Der Rest der Lagervernichtung dürfte mittlerweile Routine sein.

Mission 14: Zusammenrottung und Rückzug

Es gilt, die Basis für eine halbe Stunde zu halten. Zunächst sollte das Gros der Einheiten zum westlichen Bohrturm fahren, da von dort die meisten Angriffe erfolgen. Zuerst bedarf es eines zweiten Kraftwerks, um den einen Ölturm schneller auszubeuten. Es empfiehlt sich, das Kraftwerk im Südwesten der Basis in Richtung der zweiten Quelle zu bauen, da eine Quelle eventuell nicht für die ganze Zeit reicht. Ebenfalls sollte schon zu Beginn ein Forschungslabor gebaut werden, da Elite-Infanterie wie RPG-Werfer und Heckenschützen effektiver sind als andere Einheiten. Die Mutanten greifen überwiegend aus dem Westen an, weshalb hier ein bis zwei Raketentürme nicht schaden können. Aus Richtung Norden kommen nur vereinzelte Angriffe, hier reichen ein MG-Turm und etwas Infanterie, eventuell ein bis zwei Panzer.
Aus dem Südwesten kommen ebenfalls sporadische Angriffe. Wenn im Süden die Quelle genutzt wird, können dort ein oder zwei Raketentürme nicht schaden. Wichtig ist, immer genug Mechaniker hinter den Türmen zu lagern, damit diese schnell genug eingreifen und die Türme reparieren können. Die Mission endet automatisch, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Mission 15: Belagert

Zunächst ist es erforderlich, die eigene Basis nach Westen und Süden zu verteidigen. Dazu eignen sich vor allem Scharfschützen und Raketenwerfer. Öl gibt es oben im Norden des Stützpunkts.
Die nach Westen und Süden sichernden Gruppen sollten etwa gleich stark sein. Nach der ersten kritischen Phase rückt die Gruppe West weiter in diese Richtung vor, bis sie eine Anhöhe erreicht. Die hier eventuell auftauchenden Verbände des Gegners lassen sich am besten mit Luftangriffen zerstreuen. Die Reste sind ein leichtes Opfer für die Bodentruppen. Etwas weiter westlich befindet sich eine befestigte Stellung des Gegners, die bis auf die Fundamente demontiert wird. Auch der Förderturm in einem südlich gelegenen Tal sollte dieser Aktion zum Opfer fallen. Danach kehrt das Einsatzkommando zum eigenen Lager zurück und bildet nun mit den verbliebenen Verteidigern die Hauptstreitmacht. Diese rückt wieder nach Westen aus. Einige wenige Einheiten dringen aber weiter über die Südroute vor, um auch hier das Gebiet aufzuklären und sich schließlich nach Südwesten zur Hauptbasis des Gegners zu bewegen.



Schade: Das „Mission Beendet"- Logo verkündet das Ende der letzten Mission

Unterdessen zieht die Hauptstreitmacht über die Nordroute nach Westen und überrollt die gegnerischen Befestigungen, bevor es nach Süden zur letzten Bastion der Mutanten geht.





Strategie vom Feinsten gibt es in „Mechanized Assault & Exploration", kurz M.A.X. Das raffinierte Spielsystem, das sowohl Echtzeit wie auch rundenweises Ziehen verbindet, bietet jede Menge Herausforderungen selbst für die erfahrensten Strategen. Wer sich an der folgenden Lösung orientiert, kann vielleicht sogar darauf verzichten, sein Gehirn in einem Krug einzulagern, wie es das Handbuch als Voraussetzung für die Kommandoübernahme beschreibt ...

1. Mission: Insel in der Sonne



Erst mal schauen, was da ist



Die Verteilung macht's

Zu Anfang stehen folgende Einheiten zur Verfügung: vier mobile Luftabwehrfahrzeuge, zwölf Infiltratoren, sechs Späher, drei Bomber, drei Jäger, zwei Transportflugzeuge, vier U-Boote und zwei gepanzerte Personentransporter. Diese Einheiten befinden sich auf der Hauptinsel. Auf der Nebeninsel stehen noch zwei Jäger, ein Versorgungs-LKW und eine Reparatureinheit zur Verfügung. Die Infiltratoren spielen in dieser Mission eine wichtige Rolle.

Als erstes verteilt man Transportflugzeuge, die Personentransporter und die Infiltratoren und sammelt die Einheiten auf der Nebeninsel, auf der sich dann drei Kampfgruppen bilden. In der ersten werden die Luftstreitkräfte formiert, in der zweiten die Personentransporter, ein oder zwei Späher und zwei U-Boote als Begleitschutz. Die restlichen Einheiten stellen die dritte Gruppe.

Die Infiltratoren werden anschließend in die Personentransporter geladen und zum unteren Ende der Insel gebracht, die sich in Feindeshand befindet. Dort, wo die Betonmauer endet, steigen sie wieder aus. Nach Möglichkeit sollten sich die Transporter in der Entladungsphase noch unter Wasser befinden, dies gibt zusätzliche Sicherheit. Die Infiltratoren setzen jetzt die Flugabwehrstellungen des Gegners außer Gefecht, dann werden die anderen beiden Gruppen nachgeholt, die den Feind direkt angreifen. Die Transportflugzeuge sollte man von anderen Fliegern schützen lassen, indem man sie um die Transporter gruppiert. So kann man ungestört die vorher sicher verstauten Infiltratoren ausladen.



Mauern schützen

Die machen sich nun sofort daran, die Waffeneinheiten außer Gefecht zu setzen. Erst danach nehmen sie andere Gegner ins Fadenkreuz. Jetzt können nämlich die übriggebliebenen Bomber die Ökosphären angreifen. Alle anderen Einheiten der Invasionsstreitmacht arbeiten sich langsam, aber sicher vor, um zum Schluß die Ökosphären zu zerstören.

2. Mission: Mittendrin



Defensive ist gefragt

Hierbei handelt es sich um einen rein defensiv ausgerichteten Auftrag, denn das eigene Forschungszentrum muß für dreißig Runden vor Feindeszugriff bewahrt werden. Zu allererst sollte man das Zentrum aktivieren. Zwei Basen stehen zur Verfügung, die obere ist allerdings nicht ganz so wichtig wie die untere. Also begibt sich der Großteil der Truppen zunächst zur unteren Basis, denn gegen sie richten sich schon sehr

bald die ersten Angriffe. Mit Hilfe des Transportflugzeuges sollte die Reise schnell vonstatten gehen.



Panzer spielen eine große Rolle

Als nächstes werden die Panzereinheiten gruppiert und um die Basis verteilt. Die Späher sollten versuchen, einen möglichst großen Bereich mit ihren Sensoren abzudecken, um den herannahenden Feind so früh wie möglich ausfindig zu machen. Die Waffenproduktion konzentriert sich am besten hauptsächlich auf Sturmgeschütze und Raketenwerfer.



Schutz fürs Forschungszentrum

Sobald die Einheiten in Position sind, versetzt man sie in den Wachpostenmodus. Es ist darauf zu achten, daß die Truppen beim Kampf gegen die herandrängenden Gegner immer deutlich in der Überzahl sind, um die eigenen Verluste in Grenzen zu halten. Auf diese Weise dürften die dreißig Runden vorübergehen, ohne daß das Forschungszentrum zerstört wird.



3. Mission: Wichtiges Element

Zu Anfang werden die Infiltratoren in die Transporter geladen. Diese fahren in nordöstlicher



Die Transporter machen beweglich



Übersicht ist alles

Richtung zum feindlichen Lager. Dort werden AWACs so postiert, daß sie möglichst viele Feinde erkennen, ohne selbst in die Waffenreichweite der Gegner zu geraten. Jetzt steigen einige der Infiltratoren in ein Transportflugzeug, um die etwas weiter entfernten Ziele anzusteuern. Dies können zum Beispiel Späher sein. Da die Einheiten allerdings noch unerfahren sind und erst noch ein bißchen lernen müssen, sollte man sie zunächst nur auf kleine Ziele ansetzen.

Wenn genug Späher einen ausreichenden Wissensstand, sprich Erfahrung, gesammelt haben, kann die Invasion beginnen. Von Westen dringen zuerst die Infiltratoren vor und schalten sämtliche Geschütze aus. Dann kümmern sie sich, zusammengeschlossen zu Gruppen, um die Späher. Sind diese ausgeschaltet, folgt das schwere Gerät nach, um dem Feind den Todesstoß zu versetzen. Ein Problem dürfte das nicht sein, da die Verteidigung fast völlig zusammengebrochen ist, sofern bis hierhin alles nach Plan gelaufen ist. Auf diese Weise arbeiten sich die Einheiten langsam vor, bis die feindliche Basis erreicht ist. Hier geht es jetzt etwas unübersichtlich zu, und es empfiehlt sich, die Transporter vorauszuschicken. Diese geben den Geschützen im Stile einer Kamikaze-Truppe Schutz und fangen die meisten der Treffer auf. Man sollte am Ende der Schlacht wenigstens einen Infiltrator übrig behalten, damit dieser die feindlichen LKW infiltrieren kann. Er kann übrigens ohne Probleme ein und denselben LKW mehrmals infiltrieren.



4. Mission: Eiskalt und tödlich

Das Problem dieser Mission besteht vor allem in der knappen Zeit: Fünfzig Runden darf es höchstens dauern, bis dieser Planet eingenommen ist,



Die Zeit ist knapp

und der Gegner ist nicht von Pappe. Es sollte sofort mit der Produktion von schlagkräftigen Waffensystemen begonnen werden. Die Ressourcen im Reichweiten- und Scan- Bereich dienen am besten zum Upgrade der produzierten Einheiten. Dann gibt man in der ersten Runde ein Pionierfahrzeug in Auftrag, das auf der rechten Seite der Insel Wasserplattformen und stationäre Luftabwehr oder Missilewerfer baut. So droht von dieser Seite keine Gefahr mehr.



Jeder Zug muß sitzen

Außerdem können U-Boote versuchen, strategisch wichtige Kupplungen zu zerstören. Auch sollten die feindlichen stationären Waffeneinheiten am obersten Zipfel so schnell wie möglich ausgeschaltet werden, denn sie schränken die



Bewegungsfreiheit der eigenen Einheiten erheblich ein. Sobald genug Einheiten für eine Großoffensive vorhanden sind, bedarf es einer klugen Vorgehensweise, wenn die Unternehmung nicht schon im Ansatz scheitern soll. Als Vorhut benutzt man die relativ schwachen und unwichtigen Schiffe, die das Feuer auf sich lenken. Direkt dahinter folgen die Transporter, die sofort ihre Einheiten an Land werfen. Gutachter fungieren hier als „Kanonenfutter". Die Missile-Schiffe bearbeiten unterdessen die feindlichen Einheiten vom Wasser aus, sie müßten allerdings vorher durch Upgrades eine größere Reichweite erhalten. Die Bomber sind immer da einzusetzen, wo sie am dringendsten gebraucht werden. Ist der erste Angriff erfolgreich abgeschlossen, sammelt man die Truppen für den Überfall auf die zentrale Basis.



Angriff ist die beste Verteidigung

Vorab nehmen die Missile-Schiffe schon einmal die stationären Geschütze unter Feuer. Sinnvoll, wenngleich nicht kriegsentscheidend ist es auch, die Infiltratoren zum Einsatz zu bringen. Sobald man die feindliche Basis erreicht hat, sind die gegnerischen Pionierfahrzeuge und Kupplungen die vordringlichsten Ziele. Danach ist es ein leichtes, den stark dezimierten Gegner in die Knie zu zwingen.



5. Mission: Todesküste



Die eigene Streitmacht muß ausgebaut werden

Hier muß „das Gehirn" innerhalb von hundertfünfzig Runden die Kontrolle über einen Planeten erlangen. Dies wird allerdings kein einfaches Unterfangen, da der Feind über allerneueste Alientechnologie verfügt. Deshalb ist es auch wichtig, diesen Nachteil durch Upgrades der eigenen Einheiten auszugleichen. Auch sind sofort Fabriken und Raffinerien zu bauen, um so schnell wie möglich eine anständige Streitmacht zur Verfügung zu haben.

Da es auf diesem Planeten sehr viele Flüsse gibt, die man nur mit Hilfe von Brücken überqueren kann, ist es sinnvoll, die Flugzeugproduktion voranzutreiben. So lassen sich Infiltratoren später im Spiel mit Transportflugzeugen direkt ins feindliche Lager fliegen – natürlich mit geeignetem Begleitschutz. Infiltratoren können auch mit einem gepanzerten Personentransporter zur gegnerischen Küste gebracht werden, wo sie unter Wasser aussteigen und dann gegen den Feind vorgehen. Mit U-Booten kundschaftet man das feindliche Lager aus, damit stets der Überblick gewahrt bleibt. Es hat sich als sehr wirkungsvoll erwiesen, die einzelnen Verbindungskupplungen zwischen den Inseln zu zerstören. Damit sind die einzelnen Gebäude von der Versorgung abgeschnitten.



Taktik ist gefragt

Bevor man zum endgültigen Vernichtungsschlag ausholt, sammeln sich die Einheiten vor der feindlichen Basis, bleiben aber außer Reichweite der dortigen Einheiten. Wenn alle Truppen in Position gebracht sind, startet die letzte Großoffensive. Am besten kämpft man sich von Norden nach Süden voran. Eine gute Taktik ist es, die Energiestation des Feindes zu zerstören. Wenn er keinen Strom mehr hat, versagt auch seine Produktion, und wenn er dann auch noch „rein zufällig" kein Konstruktionsfahrzeug mehr besitzt, kann er diesen Zustand auch nicht mehr ändern. Sind diese Voraussetzungen erst geschaffen, hat der Gegner nicht mehr viel entgegenzusetzen.

6. Mission: Die Grenzen halten



Über sieben Brücken mußt du gehn

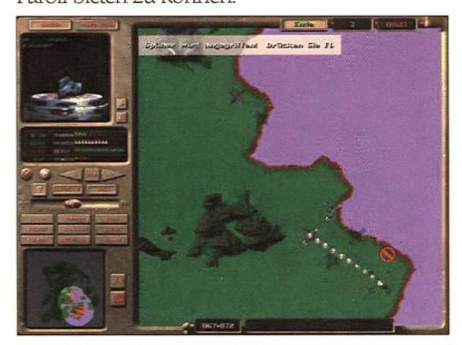
Einhundert Runden bilden in dieser Mission das Zeitlimit, innerhalb dessen man sämtliche Gegner zu eliminieren und den Planeten zu besetzen hat. Als erstes muß eine anständige Basis errichtet werden. Dann bauen Pionierfahrzeuge Brücken zur Insel im Osten, denn dort befinden sich reichhaltige Gold- und Rohstoffressourcen.

Auch in nördlicher Richtung sollte man bald Brücken errichten, damit der spätere Angriff auf die feindlichen Stellungen reibungslos abläuft. Auf das kleine Eiland dort verlegt man Kupplungen, um anschließend stationäre Waffeneinheiten zu errichten. Diese erweisen sich hier als äußerst effektiv, wenn es gilt, den Feind frühzeitig zu bekämpfen und gar nicht erst in die Nähe



An der Todesküste geht es heiß her

der eigenen Basis kommen zu lassen. Auch sollten die Einheiten hier wieder frühzeitig hochgerüstet werden, um dem Gegner jederzeit Paroli bieten zu können.



Immer wieder hilfreich: die Zermürbungstaktik

Ist auf diese Art und Weise eine schlagkräftige Truppe zusammengekommen, geht es daran, den Gegner langsam zu zermürben: Ist er ausgekundschaftet, sammeln sich die Einheiten auf der großen Hauptinsel, bleiben allerdings vorerst außer Feuerreichweite. Dann sollten zunächst die Infiltratoren einen Angriff starten und die Geschütze unschädlich machen. Die zweite Welle besteht aus den kampfkräftigen Einheiten, wobei auch hier Gutachter und Späher als Kanonenfutter die Vorhut bilden.



Die Konzentration darf nie nachlassen

Nun eliminiert man die Pionierfahrzeuge des Gegners, um eine weitere Ausbreitung zu verhindern. Jetzt zerstört man nach und nach all seine wichtigen Gebäude, bis er endgültig von der Landkarte getilgt ist.



7. Mission: Bastion der Rebellion

Bei dieser Mission ist ein Planeten vor der Invasion zu bewahren. Außerdem muß nach hundert Runden das höchste Ökosphären-Ergebnis erzielt werden. Wichtig ist zunächst eine starke Luftabwehr: An jeder Ecke der Basis sollten ein oder besser zwei stationäre Luftabwehrgeschütze stehen. Auch Jäger sind unbedingt zu bauen und anschließend hinsichtlich Feuerkraft und Reichweite zu verbesseren. Den Angriffen aus der Luft kann nur die mobile Luftabwehr beikommen. Sie führt man am besten mit Transportflugzeugen so nah wie nötig an die Angriffsflieger heran, um dort das Feuer eröffnen. Anschließend bringen die Transporter sie wieder rechtzeitig zur Basis, um sie vor der Vernichtung zu bewahren. Mit den Jägern geht man ähnlich vor, bis alle Angriffsflieger des Feindes und dessen Kanonenboote vernichtet sind. Nun ist es Zeit für den Gegenschlag. Die Infiltratoren schalten die abseits stehenden Feindeinheiten und die stationären Missile-Werfer aus. Jetzt kann das eigene Missile-Schiff, das eine erweiterte Reichweite haben sollte, zum Angriff übergehen. Danach hat der Gegner keine Chance mehr, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der Planet wieder ungefährdet ist.



Angriffe von allen Seiten



Auf zum Gegenschlag



Der Sieg ist nah

Eine andere Möglichkeit ist es, eigene stationäre Missile-Werfer an entsprechenden Stellen zu plazieren und ihre Reichweite zu verbessern. Damit läßt sich der Gegner wundervoll in Schwierigkeiten bringen. Aber Vorsicht: Im Stützpunkt beherbergt er jede Menge Infanterieeinheiten, auf die man achten muß. Doch egal, welche Vorgehensweise man wählt – es sollte nachher kein Problem sein, die feindlichen Ökosphären zu zerstören und nach einhundert Runden als Sieger dazustehen.

8. Mission: Strahlende Hoffnung



Nur nicht müde werden

Hier müssen alle Forschungs- und Entwicklungslabore intakt erobert und mindestens vier außerirdische Einheiten besetzt werden. Außerdem sind alle anderen kämpfenden Einheiten des Gegners zu zerstören. Der TNT-Button sollte bei dieser Mission aktiviert sein, damit nur kämpfende Einheiten auf dem Radardisplay erscheinen. Auch müssen rechtzeitig Infiltratoren ausgebildet werden, da diese später noch sehr wichtig sind. Den Upgrades für die Einheiten kommt ebenfalls große Bedeutung zu, sonst hat der Gegner schnell Oberwasser.

Bei dieser Mission muß Schritt für Schritt vorgegangen werden. Die eigene Basis ist völlig von Einheiten umzingelt, außerdem verfügt der



Schritt für Schritt zum Ziel

Feind über drei eigene Basen. Als erstes erkundet man mit kleinen Stoßtrupps die nähere Umgebung. Kleinere Feindtrupps werden vernichtet und die größeren zunächst verschont, da dies nur unnötige Verluste für die eigenen Verbände nach sich zieht. Doch Vorsicht: Die Einheiten sollten sich wieder zurückziehen, sobald der Feind Verstärkung schickt. Diese Taktik wird fortgesetzt, bis man eine schlagkräftige Truppe aus Einheiten hat, die alle mit Upgrades verbessert wurden. Jetzt geht es zum Angriff auf die



Immer schön vorsichtig

erste feindliche Basis. Der eigene Stützpunkt sollte natürlich nicht schutzlos bleiben. Auch macht es sich bezahlt, wenn die Infiltratoren feindliche Einheiten kapern, da keine eigenen gebaut werden können. Am besten haben sich die Alienpanzer bewährt, denn diese haben immerhin sechs Schuß. Als erstes greift man die Basis in südöstlicher Richtung an, da sie am schlechtesten bewacht wird. Vorher sollten die Infiltratoren dem Feind wichtige Einheiten einfach stehlen. Ist die erste Basis erobert, ist der Gegner ziemlich geschwächt, da seine Luftwaffenfabrik sich hier befand. Jetzt werden alle Einheiten erst einmal repariert und aufgefrischt, bevor es zur nächsten Basis geht. Wenn sie wieder voll einsatzfähig sind, schlägt die Stunde für den zweiten Angriff. Diesmal ist das Ziel die Basis im Norden. Dort befindet sich die Schwerwaffenfabrik. Wenn diese ebenfalls erobert worden ist, kann der Feind keinen Nachschub mehr produzieren. Ist das geschafft, geht es nur noch um die letzte Basis. Sie wird von viel Infanterie und Infiltratoren bewacht, also Vorsicht. Die Infiltratoren bekämpft man am besten mit den eigenen Infiltratoren. Ist auch das letzte Lager gefallen, sind nur noch alle eventuell übrig gebliebenen kämpfenden Einheiten zu vernichten.



9. Mission: Preis der Freiheit



Reichweite spielt eine entscheidende Rolle

Auch in der letzten Mission ist es wieder wichtig, eine starke Luftabwehr aufzubauen. Der Feind verfügt über das Alien-Angriffsflugzeug MHO 36, und das ist nicht ungefährlich, wie schon frühere leidvolle Erfahrungen gezeigt haben. Also sollten auch ausreichend Jäger mit verbesserter Reichweite gebaut werden. Das Missile-Schiff ist ebenfalls in der Reichweite zu verbessern. Wie in den letzten Missionen haben die Infiltratoren wieder eine wichtige Rolle, z.B. feindliche Flaks auszuschalten. Sobald die Luftherrschaft errungen ist, rücken die eigenen Jäger als Kamikaze-Kommando gegen die Flakstellungen des Gegners aus. Das Missile-Schiff kann mit der erhöhten Reichweite auch Ziele an Land unter Feuer nehmen. Die U-Boote und Schiffe greifen die feindlichen U-Boote an und vernichten sie nach Möglichkeit.



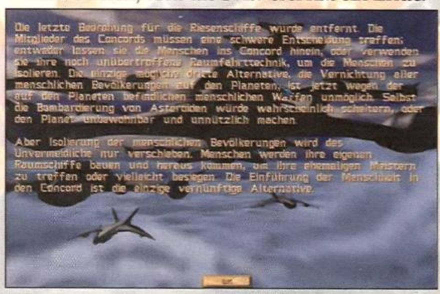
Niemals aufgeben

Die U-Boote sollten übrigens unter den Betonklötzen ihre Torpedos auf die dortigen Einheiten abschießen, denn so bleiben sie unentdeckt. Wenn die Verteidigung des Gegners an einer Stelle zusammengebrochen ist, brechen die eigenen Truppen an dieser Stelle durch. Mit Seetransportern lädt man am feindlichen Ufer das schwere Gerät ab. Die schweren Einheiten lavieren ganz vorsichtig durch das Minenfeld, denn eine Explosion überleben sie kaum. Dann werden die Betonklötze zerstört, die den Weg ins feindliche Lager blockieren.



Auf zum entscheidenden Sieg

Jetzt kommt der allerletzte Angriff, der alles entscheidende Schlag gegen die Alien-Bastion. Wieder bilden die Infiltratoren die Vorhut, und der Rest der Einheiten rückt nach und vernichtet alles, was da steht oder fährt. Die eigene Luftwaffe unterstützt nach Kräften diesen Angriff und erweist sich mal wieder als äußerst flexibel. Irgendwann strecken die Aliens angesichts dieser Vernichtungsmaschinerie die Waffen und kapitulieren. Der Concord beschließt, die Menschheit in den Hohen Rat aufzunehmen, und die Sklaverei hat ein Ende.



MAX — die ultimative Herausforderung

Superspy – Das Omega-Projekt

Nach dem Ende des kalten Kriegs bemühte sich die westliche Allianz, die geheimsten und gemeinsten Waffen loszuwerden. So auch das Omega-Projekt, eine chemische Keule der übelsten Sorte, mit der das Trinkwasser des Gegners verseucht werden sollte. Bevor man jedoch das Gift ins All schießen konnte, schlugen ein paar gut organisierte Schurken zu. Ein Fall für Michael Andrews...

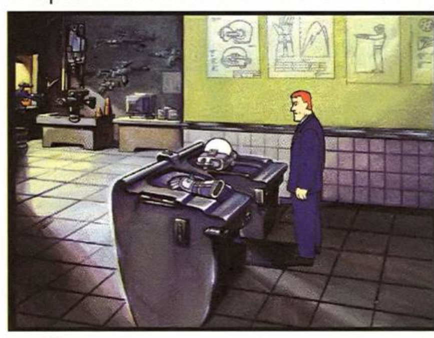


Die bösen Buben sind einfach überall

Der Superspion wird ins Weiße Haus beordert. Dort stellt sich heraus, daß die gestohlene C-Bombe in die Hände von Kane gefallen war. Bei diesem handelt es sich um einen ehemaligen Mitstreiter von Andrews. Letztendlich darf man davon ausgehen, daß er die ganze Aktion nur deshalb geplant hat, um sich mit dem verhaßten Ex-Kollegen zu messen. Michael kocht vor Wut und will es dem verrückten Kane zeigen.

Quartier

Nach den üblichen Besprechungen räumt Michael seine Siebensachen in den Koffer, in die sogenannte Trickkiste. Dr. Ogden deutet nochmals auf den Trainingsraum. Der Spion geht hinein und setzt den Helm auf. Nacheinander läßt er sich die Funktion der Ausrüstungsgegenstände erklären. Schließlich absolviert er noch eine kleine Schießübung mit allen drei Waffen und geht dann hochzufrieden hinaus. Wieder zurück bei Dr. Ogden, öffnet er die Trickkiste (Leertaste drücken). Er nimmt den Frequenz-Kommunikator in die Hand.



Training gut, alles gut

Mit flinken Fingern drückt er hintereinander auf „Quartier" und „Verbindung". Siehe da, die dunkelhaarige Giftschlange Jessie gibt den Aktivierungscode für den Warp-Generator durch. Der Superspy wählt im Warp-Generator die Adresse in New Orleans und drückt auf „Warp".



Eine schnuckelige Bar in New Orleans

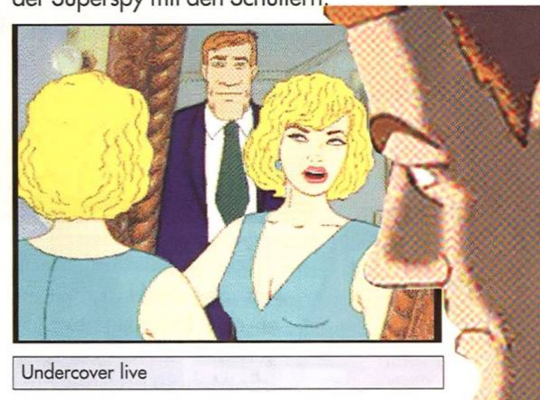
New Orleans

Die Bar sieht ja schon etwas abgegriffen aus, aber süße Erinnerungen werden in Michael wach.
In gespannter Erwartung schubst er mutig die Doppeltür auf. Drinnen stolpert er ebenso risikofreudig auf den leeren Barhocker in der Mitte zu und setzt sich hin.

Nachdem er ein überaus interessantes Gespräch mit der Dame zur linken geführt hat, wendet er sich dem Herrn mit dem breiten Haaransatz rechts zu. Der hat ebensoviel zu erzählen wie die Vorrednerin.
Anschließend kann sich Michael auf die folgende Show konzentrieren. Das Mädel auf der Bühne legt einen ordentlichen Table-Dance hin, verliert dabei aber ein Tuch



und verschwindet. Michael zögert nicht lange und nimmt die abhanden gekommene Serviette an sich. Darauf liest er überascht, daß sich das Girl mit ihm in der Garderobe treffen möchte. Schnurstracks entert der Superspion die Ankleide. Die Frau ist auch tatsächlich da und entpuppt sich als eine Ex-Freundin von Michael, die sich nun als Tänzerin durchschlägt. Mit einem leisen Bedauern im Gesicht zuckt der Superspy mit den Schultern.



Undercover live

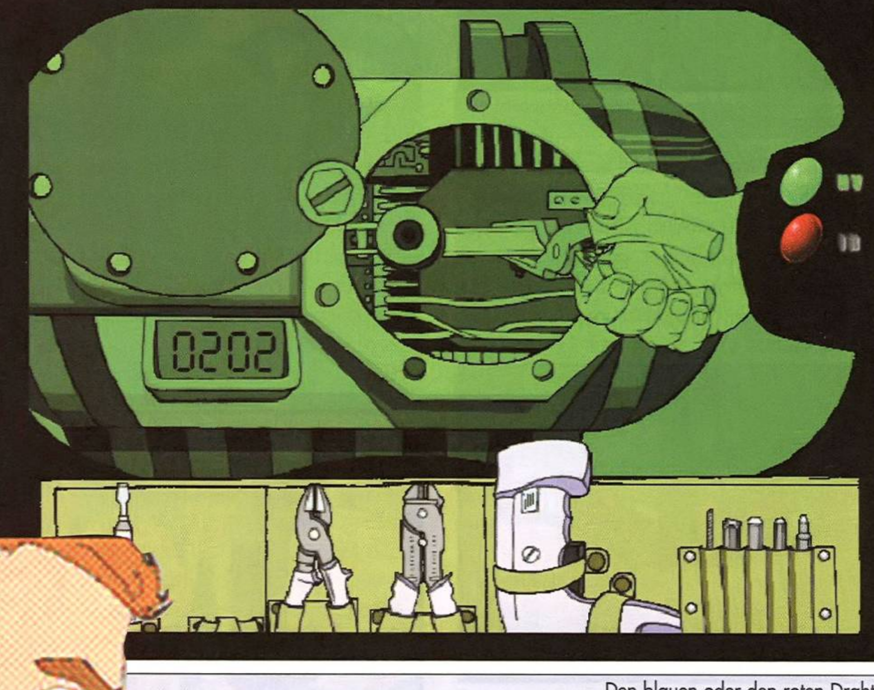
Erde an Michael ...

Superspy

Die Frau gibt Michael eine Adresse und einen Schlüssel. Nach einem kurzen privaten Geplauder eilt Michael wieder davon. Er verläßt die Bar. Draußen wendet er sich nach Osten und geht einmal um die Bar herum in die hintere Gasse. Dort findet er einen dunklen Eingang. Entschlossen betritt er den Flur und sucht die Tür mit der Nummer 128. Und siehe da, der Schlüssel paßt auch wirklich ins Schloß.

Hier tickt's irgendwo

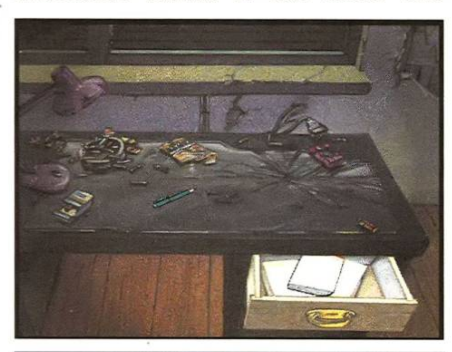
Das kann nur eine Falle sein — und richtig, die Ausgänge sind auf einmal alle geschlossen, und links an der Wand tickt eine Zeitbombe. Michael denkt an die Möglichkeit einer Fotozelle in dem Knallbonbon und schaltet rechts an der Wand das Licht aus. Dann nähert er sich der Bombe.



Den blauen oder den roten Draht?

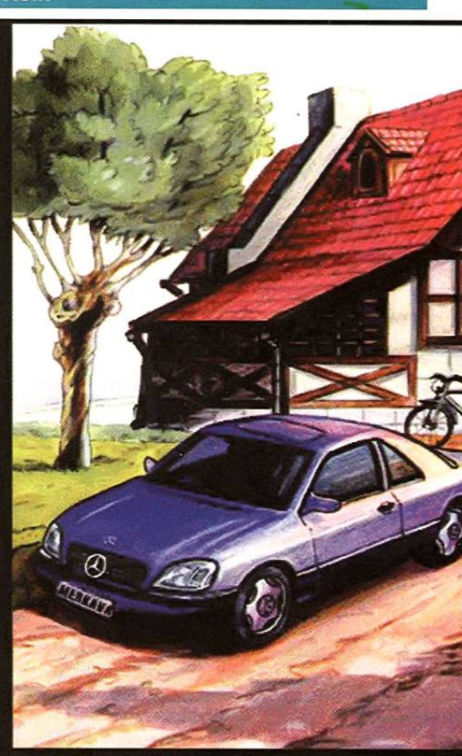
Aus der Trickkiste kramt er das Bombenentschärfungsset hervor und setzt die Mehrzweckbrille auf. Schließlich kann man besser entschärfen, wenn man etwas sieht. Flink zückt er den Akkuschrauber und wählt den mittleren Schraubaufsatz.

Vorsichtig dreht er fast alle Schrauben auf dem Sechskantdeckel auf. Nur bei der einen links über dem Display hat er keinen Erfolg, denn die ist gemeinerweise verdrahtet. Mit zittriger Hand dreht Michael den Deckel zur Seite. Als ob er's gelernt hätte, fummelt er mit der Abisolierzange an dem flachen Kabel herum. Schließlich sind zwei Drähte freigelegt. Hit oder Niete — Michael trennt mit dem Seitenschneider den oberen Draht durch. Glück gehabt, die Uhr tickt nicht mehr. Freudig erregt eilt der Superagent zum Lichtschalter. Er legt die Mehrzweckbrille zurück in den Koffer und

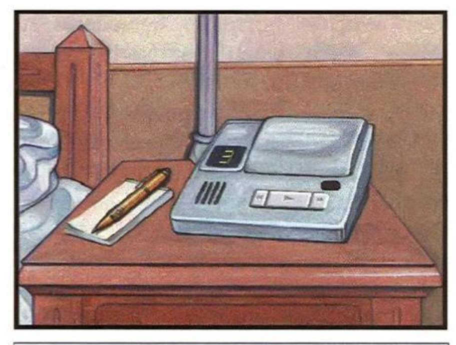

Neugier ist Pflicht

knipst den Deckenfluter an. Nun ist der Schreibtisch an der Reihe. Der Spion steckt den Bleistift, der dort herumliegt, ein und öffnet dann die Schublade. Er holt den Notizblock heraus und bemerkt grinsend, daß vom letzten Blatt der Durchdruck noch vorhanden ist. Ruckzuck legt er die Adresse mit dem Bleistift frei: eine Straße in einer deutschen Stadt. Das kann aber noch nicht alles gewesen sein. Der brillant kombinierende Superspy trabt zum Papierkorb. Dort findet er einen zerknüllten Zettel mit dem Symbol eines Seeadlers. Michael benutzt nun den Kommunikator, stellt die Verbindung zum Quartier her und läßt sich so den neuen Code für den Warp-Generator durchgeben. Er wählt die Daverner Straße in Köln als nächstes Ziel.

Köln


Wie zu Hause

Nachdem Michael sich die Fahrzeuge angesehen hat, schleicht er durch die Tür ins Haus. Links neben der Tür findet er einen Anrufbeantworter. Von Beruf neugierig, zappt er sich durch die gespeicherten Anrufe. Der letzte Call stammt von dieser merkwürdigen Succubus, die ein Treffen um elf Uhr vorschlägt. Der Superspy zuckt nervös zurück und sieht auf die Uhr an der Wand. Gleich ist es soweit. Flugs verschwindet er im Kleiderschrank — keine Minute zu früh. Tatsächlich treffen sich Hans und Succubus im Haus. Zum Glück dauert das Rendesvouz nicht allzu lange. Die Luft ist wieder rein, und Michael kümmert sich um das Glas, das die seltsame Sucubus dort stehen ließ. Mit dem Fingerabdruckpulver macht er die Tatzen der Mieze wieder sichtbar. Dann benutzt er den Kommunikator und wählt „Quartier" und „Übertragung", um die Abdrücke untersuchen zu lassen.

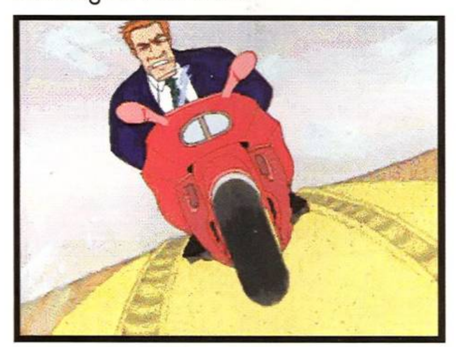


Wozu gibt es eigentlich 'ne Fernabfrage?

Zähneknirschend denkt Michael an den Vorsprung von Hans. Als ob er eine dringende Verabredung hätte, eilt er aus dem



Haus, schnappt sich das Moped und jagt drauflos. Beim Fluchtwagen angekommen, eilt der Superagent in nördlicher Richtung zu Fuß weiter.



Easy Rider

Mine

Wenn er bei der alten Mine angekommen ist, läuft blindlings hinein. Er sieht gerade noch, wie Hans einen Code in ein Zahlenschloß eintippt und anschließend hinter einer Tür verschwindet. Endlich kann der Mann vom Geheimdienst einmal zeigen, was in ihm steckt: Flinken Fußes steuert er auf das Codeschloß zu. Rasant klickt er die Trickkiste auf und zückt das Fläschen mit dem unsichtbaren Staub. Damit stäubt er die Zahlentastatur ein und eilt nach rechts hinter dem Felsen in Deckung.



Die Tür ist zu

Nach kurzer Zeit erscheint eine Wache, tippt auf dem Schloß herum und schlendert durch die Tür. Darauf hat der clevere Spion nur gewartet. Geschwind steht er vor dem Zahlenschloß und setzt die Mehrzweckbrille auf. Die Fingerabdrücke sind zwar schön zu sehen, aber die Reihenfolge der Eingabezahlen läßt sich hieraus nicht erkennen. Doch ein bißchen Herumprobieren (3stelliger Code) hilft, und die Tür geht auf. Behutsam, denn Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, holt der Superspy seine Zimmerflak aus dem Trickköfferchen und schreitet durch die Tür. Prompt geht die Ballerei los. Zum Glück leben auch Zombies nicht ewig. Doch ab und zu muß Michael trotzdem sein Magazin wechseln. Dazu greift er einfach nach unten. Kaum ist er einen Raum weiter, fallen auch schon die nächsten Wachen über ihn her.



Alles Anfänger!

Doch schließlich ist auch der letzte Handgranatenwerfer erledigt. Wie zum Hohn meldet sich Kane per Fernseher und spottet über seinen Ex-Kollegen. Michael warpt sich wütend zurück ins Quartier.

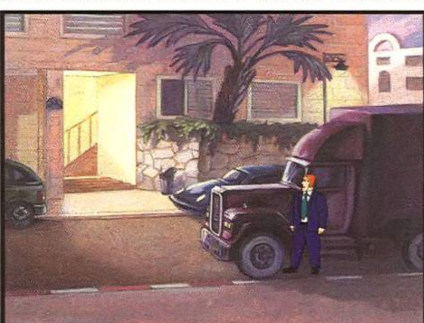
Quartier

Wie sowohl die Besprechung als auch die Nachrichten ergaben, hat Kane wieder eine ganze Region mit der chemischen Waffe verseucht. Allerdings hat Michael die Vergiftung der Donau verhindern können, da er auch den Zombie erwischte, der die Tat ausführen sollte. Die Fingerabdrücke auf dem Glas wurden identifiziert: Als Succubus tarnt sich Daphne Carmel, eine Mörderin aus Leidenschaft. Diese wiederum wurde nach Angaben des israelischen Geheimdiensts Mossad mehrmals in Jerusalem gesehen. Eine Adresse ist auch bekannt.
Michael läßt sich von Dr. Ogden also mal wieder eine neue Ausrüstung zusammenstellen. Und wieder sammelt der Superspion die Ausrüstungsgegenstände ein und betritt den Trainingsraum. Dort läßt er sich die neu hinzugekommenen Utensilien erklären. Dann tippt er auf den Warp-Generator und beamt sich nach Jerusalem in die Herzel Street.



Jerusalem

So eine gute Deckung gibt`s nicht wieder. Michael streichelt den LKW und zupft den hochmodernen Ohrhörer aus der Trickkiste.

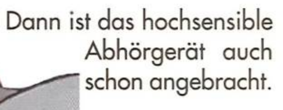


Schön warm hier





Kaum aufgesetzt, melden sich auch schon die Mossad-Agenten und geben Zeichen. Der Superagent rennt ins Haus und eilt die Treppe hinauf. Oben kümmert er sich um die Tür: Er zieht das Schloßknackerset aus der Tasche und fängt an, sie zu bearbeiten. Sobald jemand kommt, versteckt er sich jeweils rechts oder links am Mauervorsprung. Schließlich springt der Eingang auf. Zielstrebig nimmt sich der Einbrecher-Spion das Telefon vor.



Dann ist das hochsensible Abhörgerät auch schon angebracht.

Michael eilt wieder aus der Wohnung und verschanzt sich hinter dem warmen LKW. Das war Maßarbeit. Der weibliche Killer kommt gerade um die Ecke und tänzelt in die Wohnung. Succubus telefoniert. Michael nimmt seinen Kommunikator zur Hand und wählt „Quartier" sowie „Übertragung". Sodann stöpselt er seinen Ohrhörer in den Übertragungscomputer. Die Daten werden übertragen, und die Tonanalyse der gewählten Nummer ergibt den Anrufort. Es ist eine Brauerei in Australien. Da wollte er schon immer mal hin ...
Also tippt er auf den Warp-Generator und beamt sich nach „Down-Under-Bier, Sydney".

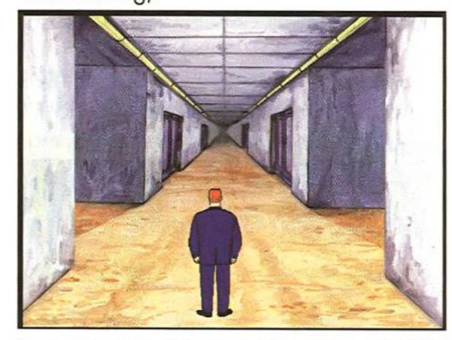
Sydney

Da staunt der Tourist: Wachtürme rund um eine einfache Bierbrauerei. Michael schaut durch das Zielfernrohr und nimmt sich nacheinander jeden Turm vor.
Mit etwas Können knipst er alle vier Wachtposten aus. Zum Schluß trifft er noch einen hartnäckigen Aufpasser neben dem Wachhäuschen am Eingangstor. Dann setzt er das Gewehr ab. Mittlerweile ist es dunkel geworden, also setzt Superspy seine Superbrille auf und trabt los. Er ist schon beinahe drin, als jemand den Lichtschalter betätigt. Das ist natürlich nicht gut für die Nachtsichtbrille. Allerdings macht ein Gewehrkolben schnell alles wieder dunkel ...



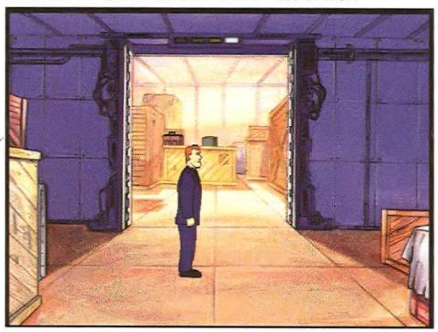
So eine Holztür ist recht praktisch

Mit schmerzendem Hinterkopf wacht der brillenlose Superagent in einem Lagerraum wieder auf. Colonel Ortega läßt grüßen. Die Tür fällt zu, Michael ist erneut eingesperrt. Nach einem ausgiebigen Rundumblick entscheidet er sich für den Kabelkanal rechts neben der Tür. Mit roher Gewalt reißt er den Plastikdeckel ab und nimmt die Kabel heraus. Schließlich findet er eine Kiste mit Flaschen. Eine Alkohollösung ist noch übrig. Michael greift zu und wirft die Flasche auf die herausgerissenen Kabel. Dann schließt er die beiden Kabelenden zusammen. Der Plan geht auf, die Tür brennt. Michael springt hindurch und findet sich in einem Labyrinth von Gängen wieder. Mit etlichen Rechts-links-Kombinationen schafft er auch dieses Hindernis („m" drücken für den Lageplan und zur Orientierung).



Alle Wege führen irgendwo hin

Er betritt den offenen Raum und sieht rechts seinen Trickkoffer auf einer der großen Kisten stehen. Also holt er sich sein Köfferchen wieder. Mittels Warp-Generator beamt er sich zurück zum Quartier.



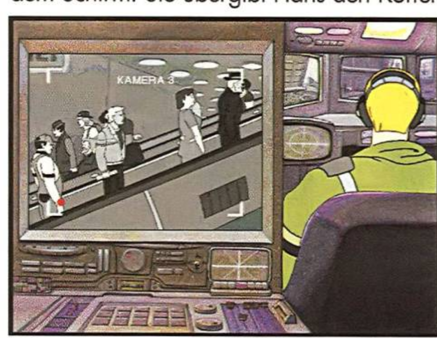
Dauernd stehen die im Weg

Quartier

Dort wird er bereits sehnsüchtig erwartet. Die anderen Spezialisten des Geheimdiensts haben eine Videoaufzeichnung aus dem anfangs überfallenen Omega-Transporter sichergestellt. Darauf sind die toten Wachen nach der Schießerei zu sehen. Auch einen der vermummten Angreifer enthält der Film.
Michael hat doch richtig gesehen. Er spult so lange vor und zurück, bis er die Stelle gefunden hat: Der vermummte Terrorist wird kurz ohne Maske in einer verchromten Armatur widergespiegelt. Michael stellt auf „vergrößern" und dann auf „schärfer", um das Gesicht gut einzufangen. Schließlich drückt er „ID". Der Computer identifiziert den Wachmann als Hans. Nach letzten Meldungen soll er mit einem brisanten Koffer auf dem Weg zum Flughafen sein. Superspy eilt hinterher.

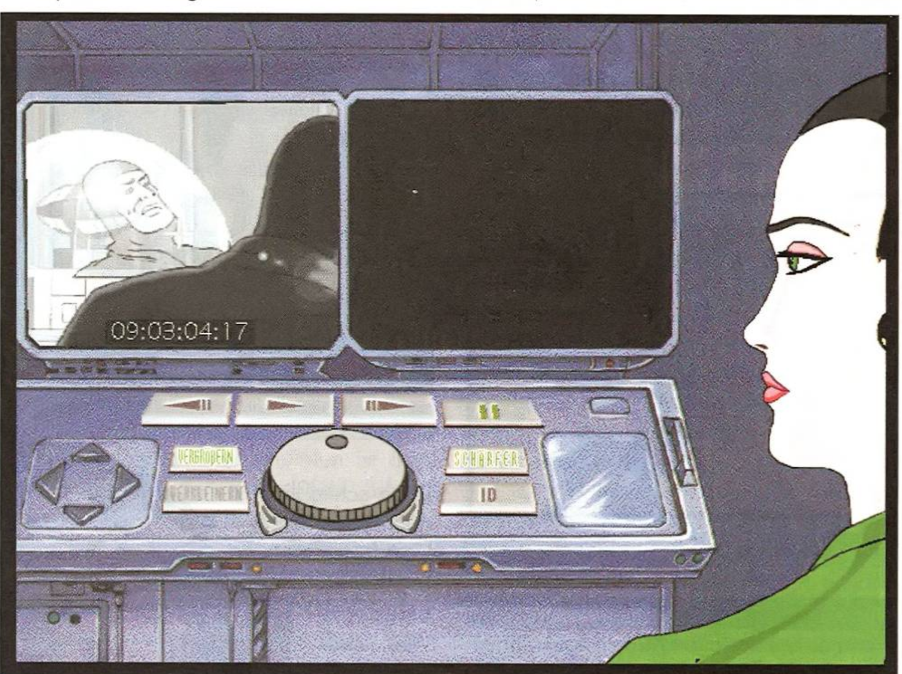
Flughafen

Nach einer kurzen Einweisung bekommt Michael zu hören, daß auf dem gesamten Flughafengelände Kameras postiert sind. Somit kann der Kofferträger bestens überwacht werden. Aus dem Videowagen heraus verfolgt dere Spion Succubus auf dem Schirm. Sie übergibt Hans den Koffer.



Gleich kommt er ...

Sofort nach der Übergabe wählt Superspy Hans als Zielperson für die Überwachung aus (mit rechter Maustaste auf Hans klicken). Da Michael noch keine flinken



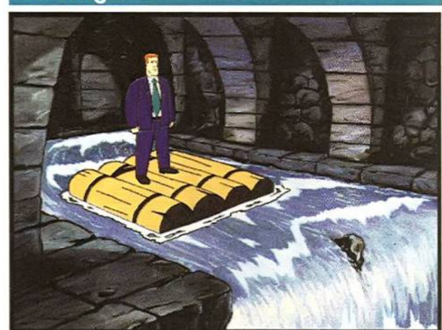
Video, überall Video

Finger hat, läßt sich die Szene nach einem mißglückten Versuch auch wieder zurückspulen und wiederholen. Hans übergibt den Koffer auf der Rolltreppe einem älteren Mann mit Vollbart. Dank der dichtgedrängten Menschenmenge wird die Anwahl der Zielperson schon beinahe zur Glückssache. Doch auch das klappt. Der Superagent wartet den kleinen Moment nach der Übergabe ab. Die Kofferübergabe in den Waschräumen entpuppt sich dagegen schon fast als zu einfach. Auch die Bäumchen-wechsle-Dich-Aktion im Fahrstuhl entlockt Michael nur ein müdes Lächeln. Allerdings läßt der letzte Kofferträger das gute Stück auf dem Gepäckwagen verschwinden. Die Kamera verfolgt das Gefährt im letzten Moment bis zum Flugzeug. Da schrillen bei Michael alle beiden Alarmglocken. Ohne Rücksicht auf seine Trickkiste sprintet er zum startenden Jet und hechtet ans Fahrgestell.

Flugzeug

Michael wartet, bis er Schritte hört. Dann klappt er die Luke nach oben auf und krabbelt ins Flugzeug. Sofort setzt er sich auf den Platz gleich neben dem Notausgang. Mit einem Handgriff schnappt er sich den Sitzgurt und schnallt sich an. Keinen Augenblick zu früh: Ortega stürmt aus dem Cockpit. Ohne nachzudenken, schlägt Michael Andrews einfach auf das Zahlenschloß des Notausgangs. Die Tür springt auf, Ortega reißt es von den Socken. Zwar krallt er sich mit letzter Kraft noch am Flugzeug fest, hat aber nicht mit Michael gerechnet. Der Superagent denkt an die Gemeinheiten des Drogenbarons und tritt ihn ins Freie. Das Flugzeug landet im Dschungel.

Dschungel



Abwärts!

Rechts im Dschungel findet der Superspion einen versteckten Eingang zur Kanalisation. Er schlüpft hinein — viel Wasser und keine Brücke weit und breit. Dafür bietet sich eine Schalttafel an der Wand geradezu herausfordernd an. Natürlich kann Michael seine Neugier nicht unterdrücken und fummelt an den Schaltern herum. Nach ein paar vergeblichen



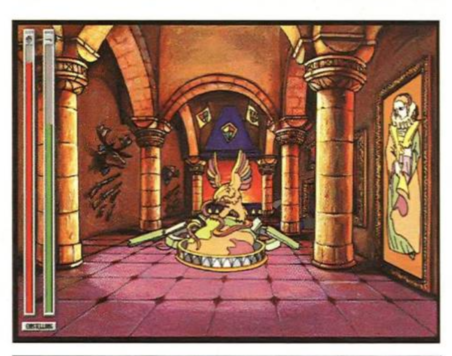
Sesam, wo bist du?

Versuchen hat er die richtige Kombination erwischt.

Ein Floß kommt dahergeschwommen. Ein kurzer Anlauf, und der Spion landet auf dem schwimmenden Untersatz. Sollte das nicht gleich beim ersten Mal klappen, bieten sich noch weitere Chancen, denn in regelmäßigen Abständen kommen noch mehr Floße vorbei. Das Floß treibt abwärts bis zu einem Wasserfall. Bei der letzten Gelegenheit hüpft der Superspy ans rettende Ufer. Da steht sie nun, die Festung des Ex-Kollegen und Fieslings Kane.

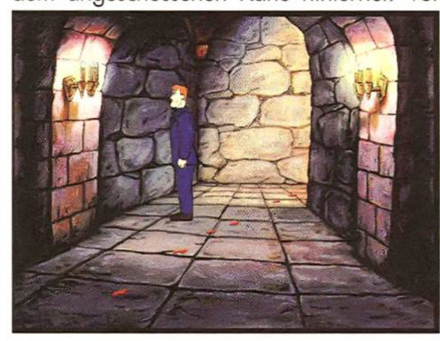
Burg

Michael entscheidet sich für das Türfenster rechts neben dem Hauptportal. In vorzeigbarer Agentenmanier stößt er den neuen Eingang auf und kann gerade noch durchladen, da fängt die Knallerei auch schon an. Gekonnt schießt er den Kronleuchter von



Der Superspy-Terminator

der Decke, und der Typ hinter der Statue hat keine Chance mehr. Nach und nach schießt Andrews sich frei. Zum guten Schluß ballert er auf das Mündungsfeuer aus dem Gemälde rechts an der Wand, dann kickt er die gemalte Frau zur Seite. Das Bildnis ist doch tatsächlich eine Geheimtür. Michael hastet dem angeschossenen Kane hinterher. Vor



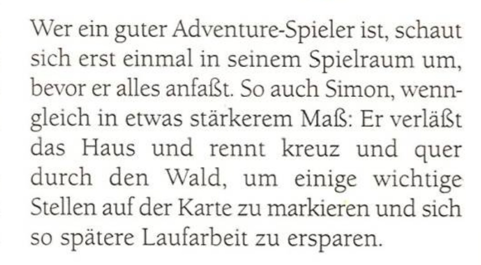
Und überall Spinnweben

der nächsten Biegung stoppt er aber kurz und tippt die schlafende Fledermaus an, die links oben von der Decke baumelt. Aufgeregt flattert der kleine Batman los, der Superspion rennt hinterher. Kane hat sich in einer der alten Rüstungen versteckt. Die Fledermaus hat wohl ihr Herrchen erkannt und setzt sich prompt über den gefüllten Harnisch. Aus der Hüfte schießt Michael drauflos und zielt auf den schmalen Spalt in der Mitte der Rüstung, sozusagen auf den Bauchansatz. Wie vom Blitz gefällt, haut es Kane um. Doch der will natürlich nicht sterben, ohne seinen verhaßten Kollgen mit ins Grab zu nehmen. Der Countdown läuft...In buchstäblich letzter Minute erwischt Michael nicht nur das Flugzeug, nein, er schüttet auch noch das Gegengift in das Omega-verseuchte Meer und rettet so die Welt. Endlich kann der Superspy seinen wohlverdienten Schlaf nachholen.



CLASSIC

Simon the Sorcerer 1



Geburtstag ist immer ein schöner Tag. Man bekommt Geschenke, alle sind nett zu einem, und man wird ein Jahr älter. Das bedeutet mehr Rechte. Mehr Pflichten. Mehr Wünsche. Und mehr Möglichkeiten, sie zu erfüllen. Genauso geht es auch dem kleinen Simon. Er wird heute stolze 12 Jahre alt und träumt davon, Zauberer zu werden ...

Wir befinden uns irgendwo in England, im Heim von Simon. Nachdem er seinen Jubeltag feste gefeiert hat (Oma war auch eingeladen und hat die Blinde Kuh gespielt), will er nun endlich seine heißersehnten Geschenke bekommen. Ganz stark wünscht er sich einen Game Boy. Als gegen 17 Uhr aber immer noch keiner dieser kleinen grauen Kekskästen auf dem Gabentisch liegt, vergeht die Vorfreude so langsam. Doch kurz danach klingelt es an der Tür. Simon öffnet - es ist der Postbote.

Der überreicht ihm ein größeres Paket. Simon knallt die Tür zu und macht sich noch im Flur daran, auszupacken. Als er auf das Silberpapier stößt, scheint der Tag gerettet zu sein: doch ein Game Boy? Er zerreißt die Alufolie und fördert einen verwahrlost aussehenden Hund zutage. Na ja, da ist Colani wohl ein bißchen ausgeflippt, denkt er, und versucht, das „Tetris"-Modul eines Freundes in den vermeindlichen Slot zu schieben. Da Hunde bekanntlich aber sehr gute Zähne haben, macht es nur kurz „crunch", und das Spiel ist in alle Levels zerfallen. Also doch nur ein Hund. Aber mit dem Game Boy sollte das Vieh wenigstens etwas zu tun haben, meint Simon, und tauft ihn kurzerhand Chippy.

Chippy hatte aber auch noch ein Geschenk für Simon: ein Buch mit komischen Schriftzeichen, die niemand in Simons Familie entziffern konnte. Ab auf den Dachboden damit. Der Hund - niemand weiß bis heute, wer sich so einen üblen Scherz ausgedacht hatte - wurde einfach adoptiert und der Game-Boy-Wunsch eben verschoben.

Viele Tage später geht Simon das Buch auf dem Dachboden besuchen. Da er es immer noch nicht lesen kann, wirft er es hinter sich und will gerade wieder hinunterklettern, als er ein komisches Zischen hört. Er dreht sich um und blickt genau ... in einen Teleporter. Neugierig, wie 12jährige nun mal sind, klettert er hinein, sagt nochmals seinem „Zauberlehrling"-Kasten tschüß und landet ...

... im Topf einer Horde Goblins, die sich gerade ihr Mittagsmahl zubereiten wollen.

Das sieht übel aus! Wird Simon nun zum Snack für den kleinen Hunger zwischendurch umfunktioniert? Kein Gedanke, denn Chippy ist genauso neugierig wie der kleine Möchtegern-Zauberer, hopst ebenfalls in den Topf und vertreibt mit seinem Gebelle die Goblins. Simon ergreift die Chance und flüchtet in das Haus des Zauberers Calypso. Hier stößt er auf einen Notizzettel, der ihm befiehlt, die Hausbesitzer aus den Klauen Sordids zu befreien.

Calypsos Haus

Wer ein guter Adventure-Spieler ist, schaut sich erst einmal in seinem Spielraum um, bevor er alles anfaßt. So auch Simon, wenngleich in etwas stärkerem Maß: Er verläßt das Haus und rennt kreuz und quer durch den Wald, um einige wichtige Stellen auf der Karte zu markieren und sich so spätere Laufarbeit zu ersparen.

Anschließend geht's zurück zur Zauberhütte, um die Innereien unter die Lupe zu nehmen. Im Kühlschrank findet er einen Magneten, in einer Schublade in der Kommode oxidiert eine Schere vor sich hin. Beides wandert ins Hut-Inventar.

Er verläßt das Haus und geht zum Schmied.Hier findet er einen alten Glockenklöppel sowie ein Seil (beides ist ziemlich gut versteckt, also den Bildschirm gut absuchen!). Auf geht's ins Dorf.

Im Dorf

In der Kneipe stutzt Simon dem selig schlafenden Zwerg erst einmal den Bart mit der



Wo bin ich hier?



Schere. Anschließend nimmt er die Streichhölzer von der Fruit-Machine und wandert in den Hinterraum, wo er mit den Zauberern redet. Diese meinen aber, undercover arbeiten zu müssen, und geben sich als Bauern aus. Doch gegen Simons Kombinationsgabe haben sie keine Chance („mein Mauscursor sagt's mir, wenn ich auf Euch klicke").

Doch ohne Zauberlizenz ist's mit dem Zauberbuchlesen Essig, und so kann man mit den drei Alten auch nicht fachsimpeln. Und hier wäre das Spiel zu Ende, wäre nicht einer der Magie-Gurus so gnädig, Simon einen Auftrag zu geben: einen Zauberstab besorgen. Aber nicht irgendeinen, sondern einen ganz besonderen.

Auf geht's zum Haus der Druiden, wo Simon Spezial-Hustensaft und Speziensglas mitgehen läßt. Auf dem Weg zum Haus steht übrigens eine dieser „Bestellt-und-nicht-abgeholt"-Leitern herum, die auch noch in den Inventar-Hut wandert. Nun zurück in den Wald!

Im Wald

„Im Dunkeln ist gut munkeln - im Wald, da wird man alt." Schon dieses alte Feensprichwort sagte es, und der Flaschengeist bestätigt es: Er hat mindestens 50 Jahre auf dem Buckel (für einen Glasflaschengeist viel!) und einen Dorn im Zeh. Simon hat heute seinen „Gute-Tat"-Tag und zieht dem Opa das Schmerzobjekt aus den Tretern. Zur Belohnung gibt's eine klemmende Trillerpfeife - toll!

Weiter geht's zur Brücke, wo der Troll sich lautstark mit einigen Ziegen streitet. Durch die Pfeife ruft Simon den Geist herbei, der den Troll kurzerhand von der Brücke wirft. Der Weg nach Osten ist nun frei, also

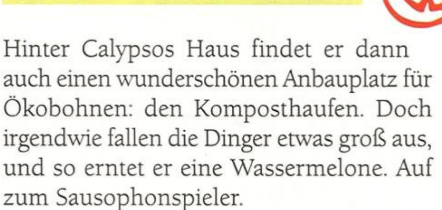


Der erkältete Drache

sollte der Knirps ihn auch benutzen. Bei seinem Streifzug durch diese unberührte Natur („...ich liebe 'Heile-Welt-Bilder'!") kommt der Nachwuchs-Möchtegernzauberer an einer Holzfällerhütte vorbei. Der Bewohner will unbedingt eine neue Axt haben, da seine zu weich ist. Simon verhandelt kurz mit ihm und erhält dann einen Metalldetektor. Diesen muß er sofort ausprobieren, und zwar genau zwei Screens hinter dem Sumpf. Und schon stößt er auf das benötigte Metall. Doch leider liegt es mehrere Meter tief, also muß irgend jemand buddeln - bloß wer?

Natürlich der Archäologe, der in seiner Baustellenblinklampen-gesicherten Ausgrabungsstätte nach uralten Artefakten sucht. Zu allem Übel gibt sich der Kerl noch als Dr. Henry Jones aus und ist zu sehr in seine Fossiliengraberei vertieft, um Zeit für so jemand Unbedeutenden wie Simon zu haben.

Dann kümmert sich dieser halt auch erst mal um Wichtigeres: Er trottet zum Hexenhaus, kurbelt einen Eimer Wasser aus dem Brunnen und gießt damit die Bohnensamen des Dorfdeppen. Bild verlassen und gleich wieder betreten - der Blödmann ist verschwunden, und Simon kann einige Restbestände der Bohnen sein eigen nennen.

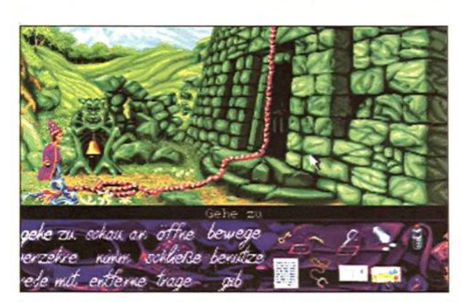


Im Dorf

Hinter Calypsos Haus findet er dann auch einen wunderschönen Anbauplatz für Ökobohnen: den Komposthaufen. Doch irgendwie fallen die Dinger etwas groß aus, und so erntet er eine Wassermelone. Auf zum Sausophonspieler.

Im Wald

Nach einem kurzen Schwätzchen mit dem Lärmmacher wirft Simon die Melone gekonnt in den Störfaktor Instrument. Welche Ruhe im Zauberwald! Doch so fies ist er dann doch nicht, also bietet er dem Musikanten fairerweise an, das Teil reparieren zu lassen.



Rafunzel, Rafunzel, o lasse dein Haar herunter!

Doch zuerst geht's damit zu dem großen schlafenden Riesen. Hier tutet Simon, was die Lunge hergibt, und weckt den dicken Faulen auf. Dabei schubst dieser einen Baum um, und Simon kann ohne weitere Schwierigkeiten zur Drachenhöhle trapsen.

Den Stein vor der Höhle nimmt er mit und redet danach mit dem Drachen im Innern, der von einer üblen Erkältung geplagt wird. Mit der gemopsten Medizin heilt er den verschnupften Feuerspucker und läßt ganz unauffällig den Feuerlöscher mitgehen. Weiter geht's beim Dorfschmied.

Im Dorf

Simon unterbricht den Schmied bei seiner Arbeit und legt ihm den Stein von der Drachenhöhle auf den Amboß - nach einigen Hammerschlägen kommt doch tatsächlich ein Fossil zum Vorschein.



Wie kann der Mann in dem kalten Schnee so ruhig schlafen?



Welch schlammiger Sumpf!



Die Zwerge in ihrer Mine

Im Wald

Das Fossil jubelt er jetzt Henry Jones unter und erzählt ihm, er habe es im Sumpf gefunden, und zwar genau dort, wo der Metalldetektor liegt (Antwort 3). Jones macht sich stante pede auf den Weg, und Simon folgt auf dem Fuße.

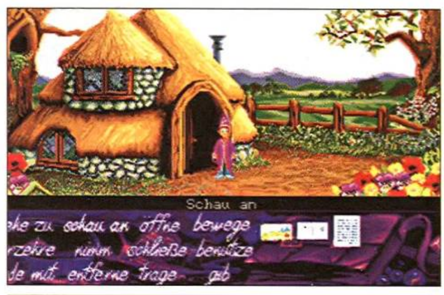
An der neuen Ausgrabungsstätte entdeckt er ein Stück Milrith, das er sofort zum Schmied bringt. Dieser bastelt daraus eine Axt, die Simon freudestrahlend dem Holzfäller überreicht. Im Haus des Baumkloppers findet er dann ein Steigeisen. Anschließend löscht er noch das Feuer mit dem Feuerlöscher und klettert in den Kamin. Er zieht am Haken, und der Fahrstuhl bringt ihn in den Keller des alten Gemäuers. Hier klaubt er einen Scheit Mahagoni-Holz auf, fährt wieder nach oben und besucht die sprechenden Holzwürmer im Wald (stecken im Baumstumpf an der Kreuzung beim Hexenhaus). Nachdem er ihnen das appetitliche Futter gereicht hat, lassen sich die gefräßigen Tierchen einstecken. Auf geht's zu Rafunzels Turm.

Rafunzels Turm

Der Glocke am Eingang fehlt allem Anschein nach ein Klöppel, doch glücklicherweise kommt ja gerade Simon vorbei, der einen im Hut hat. Anschauen, einbauen, und schon läßt Rafunzel ihr Kunsthaar herunter.

Gelenkig hangelt sich der Kleine zum Turmfenster hoch und lauscht der wunderschön-häßlichen Rafunzel, wie sie ihr Leid klagt. Märchenkunde, Teil 97: Zauberer küßt Märchen-Mädchen, und heraus kommt...ein Schwein. Simon stopft das Borstenvieh in seinen Hut und läßt sich durch die Holzwürmer einen Ausgang fressen, indem er sie auf die Bodenplatten ansetzt. Er purzelt einen Stock tiefer, stellt für die nächste Etage die Leiter ins Loch und klettert die letzten Meter abwärts. Im Keller öffnet er den Sarg und läßt sich von der Mumie erschrecken. Nachdem er vor dem Turm alle sieben Knochen zusammengesammelt hat, stürzt er sich wieder in die Höhle des Moders und klaut der Mumie ihre Bandagen (mit „bewegen" auf „loses Band" klicken). Das beschert ihm den verdienten Zauberstab, mit dem er sofort zu den Zauberern in der Kneipe rennt.

Im Dorf



Calypsos bescheidenes Zauberheim

Der Zauberstab reicht den älteren Herren aber plötzlich nicht mehr, sie wollen zusätzlich noch dreißig Goldstücke für die Aufnahme in den „Wiz-Kid-Club". Doch als zwölfjähriger Zauberer-Azubi ist Simon natürlich pleite, und so zieht er erst mal zum Schoko-Trüffel-Tür-Haus ab. Soviel Zucker auf einem Haufen hätte sich das Rafunzel-Schwein niemals träumen lassen, und so setzt Simon es auf die Tür an. Der neue Eingang erweist sich als sehr praktisch, denn nun kann Simon im Haus die Imkerpfeife und den Imkerhut einstecken, um damit die Immen im Bienenstock vor dem Haus ein bißchen upzuspeeden. Nachdem die Viecher high sind, puhlt er ein Stückchen Wachs aus dem Stock und rennt wieder zur Dorfkneipe, um dort beim Barkeeper etwas zu trinken zu bestellen. Sobald sich der Wirt bückt, verklebt Simon den Zapfhahn mit etwas Wachs, so



daß der Barkeeper es bei der nächsten Bestellung für leer hält und vor die Tür stellt. Darauf hat Simon natürlich nur gewartet - er stürzt nach draußen, steckt das Faß ein und erhält zu allem Überfluß noch einen Gutschein für die „Happy Hour".

Im Wald

Weiter geht's beim Baum der klugscheißenden Eule, wo Simon die Feder vom Boden aufsammelt. Danach begibt er sich zur Zwergenmine. Hier findet er einen Stein, auf dessen Unterseite das Wort „Bier" steht. Er untersucht ihn aufs gründlichste, klebt sich den falschen Bart an und wandert zum Eingang der Mine. Dem mißtrauischen Wach-Zwerg säuselt er das Paßwort ins Ohr (welches ist es wohl?). Doch die Korruption hat auch schon den Zauberwald erreicht, und so wechselt das Bierfaß den Besitzer.

Simon klettert die Treppe hinunter und stößt (im Bild unten rechts) auf einen schlafenden Zwerg. Diesen kitzelt er mit der Feder, der Kleine rollt zur Seite, und Simon nimmt den Schlüssel an sich.

Zurück geht's in den oberen Raum, wo Simon nach links läuft. Er erreicht einen Schürfraum, in dem er einen Haken einsteckt. Mit dem Schlüssel öffnet er den Diamantraum und gibt dem Wachposten den „Happy Hour"-Gutschein. Als Gegenleistung erhält er einen Edelstein.

Im Dorf

Beim Bauchladenhändler tauscht Simon den Edelstein gegen ein paar Goldstücke ein, verlangt aber mindestens 20 dafür. Davon kauft er sich im Tante-Emma-Laden einen Hammer und das Putzmittelchen „Weißer Geist". Nun ist er soweit, daß er die letzten Kröten für die Aufnahmegebühr zusammensammeln kann.

Im Wald

Er geht wieder zur Drachenhöhle, wo er den Haken in den Felsvorsprung schlägt. Daran knotet er das Seil und schwingt sich tarzanmäßig aufs Dach der Höhle. Hier befestigt er den Magneten am Seil, läßt ihn durch das Loch in die Höhle hinunter und



Die Hexe freut sich, wenn Simon kommt

angelt sich somit einige Goldstückchen. Die Lizenz zum Zaubern rückt in greifbare Nähe!

Im Dorf

Simon stürmt in die Kneipe und bezahlt bei den Magie-Gurus brav die Aufnahmegebühr. Nun ist er stolzes Mitglied des „Wiz-Kid-Clubs"! Als Präsent erhält er noch einige Aufkleber, eine Hochglanzbroschüre, einen Kugelschreiber (alles gebündelt in der Wiz-Kid-Mappe) und ein Zauberbuch.

Im Wald



Da unten in der Schlucht versteckt sich der Angler

Der frischgebackene Zauberlehrling geht zum Sumpf und trifft auf einen betrübt dreinschauenden Sumpfling, der heute Geburtstag hat. Eigentlich wollte das putzige Kerlchen feiern, doch irgendwie ist keiner zu seiner Party gekommen. Aber wenigstens hat der kleine Kerl etwas zu essen im Haus, es gibt Suppe, genauer gesagt Sumpfsuppe. Simon futtert einen ganzen Teller davon. Darauf folgt ein zweiter, ein dritter, und ein vierter, bis der ganze Topf leer ist. Swampy geht nun neue Zutaten für die Suppe suchen, und Simon füllt währenddessen einen kleinen Rest Suppe, den Swampy übersehen hat, in sein Spezienglas. Dann verschiebt er die Kiste und öffnet die Falltür. Doch bevor er sich in den Keller begibt, muß er noch was anderes erledigen.



Uhoh... Sordid ist wohl etwas sauer

Er verläßt die Sumpfhütte und läuft zum westlichen Teil der Schlucht, wo er einen Angler entdeckt. Er klettert an den Lianen hinunter und redet mit dem Gollum. Dieser hat seit Ewigkeiten nichts mehr gegessen, und so gibt Simon ihm wohlwollend die Sumpfsuppe, woraufhin er mit der Angel den Unsichtsbarkeitsring angeln darf.

Nun geht's zu den Zwergenminen, wo Simon den Pfad oben links entlanggeht und zu einem Doppelportal gelangt. Hier liegt unter einem Stein ein Einkaufszettel, den er zum Dorfladen bringt.

Im Dorf

Simon stürmt den Laden, gibt den Zettel ab und erfährt, daß die Bestellungen jederzeit eintreffen müßten. Also vertritt er sich kurz die Beine vor dem Laden und stolpert wieder hinein (einmal den Screen verlassen und wieder betreten). Und siehe da: Die Sachen stehen in einer großen Kiste vorm Geschäft. Simon öffnet die Kiste, klettert hinein und läßt sich prompt von Goblins wegschleppen.

In der Goblin-Stadt

Nach einigen Stunden Herumgeschaukel hat die lange Reise ein Ende. Sobald sich alle Goblins in der Nähe verdrückt haben, klettert Simon aus seiner Pappschachtel und findet im Abstellraum zwischen den anderen Kisten ein Zauberbuch. Er blättert ein wenig darin und stößt auf einen Zauberspruch, mit dem er verschlossene Türen öffnen kann. Dazu benötigt er ein Stück Papier, einen Rattenknochen und - den Türschlüssel ...
Simon schiebt das Papier unter der Tür durch, stößt mit dem Rattenknochen den Schlüssel aus dem Schloß und zieht das Papier wieder zu sich. Mit dem Schlüssel



In diesem imposanten Turm haust der böse Sordid

schließt er nun - hokuspokus - die Tür auf, öffnet sie und benutzt den Unsichtbarkeitsring, um sich unsichtbar zu machen.

Hinter der Wache schnappt er den Eimer und geht die Treppe hinunter. Er gelangt in den Folterkeller, wo ein alter Druide auf der Streckbank liegt. Simon greift sich die Pfefferminzbonbons und klaubt sich aus dem löcherigen Metalleimer im Bildschirmvordergrund das Brandeisen. Er zieht sich den Ring vom Finger und beginnt ein Gespräch mit dem Druiden. Dieser will sich aber so leicht nicht aushorchen lassen, und so muß Simon diese Konversation entscheidend verlängern. Und er hat Erfolg damit. Plötzlich plappert der Alte los und erzählt, daß er ein Werfrosch sei und zu Hause eine ganz tolle Eisensäge habe.

Bei Simon macht's „klick", und er hat eine Idee: Er täuscht dem Alterchen eine Vollmondnacht vor, der verwandelt sich in einen Frosch und bringt ihm die Säge.

Er täuscht dem Grauhaarigen eine Vollmondnacht vor, indem er ihm den Metalleimer über den Kopf stülpt und das Brandeisen benutzt. Der Druide verwandelt sich in einen Frosch und macht sich auf den Weg, um die versprochene Metallsäge zu holen.

Doch sobald er weg ist, machen sich auch schon die Goblins am Doppelportal zu schaffen. Simon versteckt sich schnell in der Eisernen Jungfrau und wartet, bis die Kobolde verschwinden. Anschließend kehrt der Werfrosch zurück, reicht ihm die Säge und verkrümelt sich wieder. Simon öffnet sägenderweise das Fenster und klettert aus dem Kellerverlies heraus.

Im Wald

Er geht zum Sumpfhaus, öffnet die Falltür, klettert hinunter und stößt nach einigen Schritten auf ein wippendes Brett, das er mit dem Hammer und dem gratis beigefügten Nagel am vorderen Teil des Stegs befestigt. Er läuft weiter nach rechts zur Schädelinsel, wo er das Froschfluchkraut pflückt. Anschließend geht's denselben Weg zurück, raus aus der Hütte zum Druidenhaus.

Im Dorf

Dort trifft er natürlich auf den Werfrosch-Druiden von vorhin. Er drückt ihm das Froschfluchkraut in die Hand und erhält zum Dank eine grüne, nicht zu definierende Flüssigkeit. Ab in den Wald!

Im Wald

Er geht zur Drachenhöhle, von da aus den Weg nach rechts oben an der Höhle vorbei und stößt auf eine Felswand mit mehreren Steigeisen.

Simon hüpft auf den Felsvorsprung gegenüber und stößt im nächsten Screen auf den sprechenden Baum, der ihm erzählt, daß der Holzfäller ihn fällen wolle.Doch auch dieser todgeweihte Geselle weiß einen Deal: wenn Simon die rosa



Markierung entfernt, verrät der Hölzerne dafür die magischen Wörter. Und schon zückt Simon den „Weißen Geist", schrubbt den Baum und erhält die Wörter als Belohnung. Nun macht er sich auf zum Hexenhaus.



Die Goblins beratschlagen

Das magische Duell beginnt gleich nach Simons Eintreten. Er hört sich die Spielregeln an und schleudert anschließend seine Zaubersprüche auf die Hexe. Wer zuerst drei Punkte hat, gewinnt einen Hexenbesen. Falls es die Hexe sein sollte, verläßt man das Haus, betritt es erneut und fordert Revanche. Doch Hexen sind schlechte Verlierer, und so verwandelt die alte Dame sich in ein Monster. Simon erhält ebenfalls die Gelegenheit, monströse Gestalt anzunehmen, doch er zieht es vor, sich in eine Maus zu verwandeln („Abrakadabra!") und durch das Mauseloch im hinteren Teil des Hauses zu flüchten. Anschließend begibt er sich wieder zu der Kletterwand in der Nähe der Drachenhöhle. Das fehlende Steigeisen ersetzt er durch das Eisen vom Holzfäller und klettert nach oben. Dort will ihn ein wildgewordener Schneemann nicht vorbeilassen. Simon zieht eins von den Pfefferminzbonbons aus der Goblinhöhle aus der Tasche, kaut es und haucht den Eiskalten an.

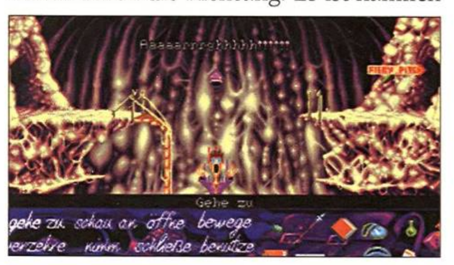
Weiter geht's nach rechts, mit dem Hexenbesen fliegt Simon über die einsturzgefährdete Brücke.

Sordids Turm

Doch nun macht ihm das Portal einen Strich durch die Richtung: Es ist nämlich



Und tschüß! Da hat die Brücke wohl nicht gehalten ...



Abwärts!

zu! Nur ein winzig kleiner Spalt offenbart ihm den Weg zum Endgegner. Doch wer ist schon so klein, daß er da durchpaßt? Simon kippt sich die grüne Flüssigkeit vom Werfrosch hinter die Binde und schrumpft auf Groschengröße. Durchs Treppenhaus gelangt er in den Garten, wo er das Lilienblatt, den Eimer, das Streichholz und das Blatt aufsammelt. An der Pfütze bastelt er sich ein Boot (Streichholz mit Lilienblatt benutzen, Blatt mit Streichholz benutzen) und segelt damit unter die Samen, die in der Nähe der Bildschirmgrenze hängen. Er pflückt sich einige Körner, zerquetscht sie unter dem Stein und segelt an Land.
Dann benutzt er das gewonnene Öl mit dem verrosteten Wasserhahn, bindet an diesen das Hundehaar von Chippy und dreht ihn auf.

Nun klettert er wieder in sein Boot und segelt nach links aus dem Bildschirm an den Rand der Pfütze.

In einem kleinen grauen Wassertropfen (sieht für Mini-Simon wie eine Pfütze aus) schwimmt eine Kaulquappe, mit der Simon den fetten Frosch erpreßt. Dieser hüpft weg, und Simon pflückt sich einen Pilz. Er würgt ihn runter und wächst wieder auf seine normale Größe.

Nun bricht er einen Ast des abgestorbenen Baumes ab, geht in den Turm zurück und stopft der bissigen Truhe mit dem Hölzchen das Maul. Bevor er nach unten geht, steckt er noch Schild und Speer ein.
Im Keller geht er über die Hängebrücke, nimmt sich das Schatzkästchen, geht zurück, zieht den Hebel, stellt das Kistchen auf den Sockel, drückt den Hebel, zieht ihn wieder und nimmt danach die Kerzen. Anschließend angelt er sich mit dem Speer den Totenkopf und klettert die Treppen zum ersten Stock hoch.

Hier klaut er das Zauberbuch und den dazugehörigen Stab. Eine Etage höher schnappt er sich die Chemikalien, schüttet sie auf den Schild und hängt ihn so an den Haken in der Nähe der Treppe. Nun redet er noch mit den Dämonen, steckt ein weiteres Zauberbuch ein und geht wieder ein Stockwerk tiefer.



Dieser arme Baum soll gefällt werden



Telefon!

Hier spricht er mit dem Spiegel und beauftragt diesen, die Dämonen zu beobachten. So erfährt er die richtigen Namen der beiden. Er greift sich das Beutelchen und die Socke, hält das Beutelchen vor das Mauseloch in der Treppe und fängt einen der grauen Nager. Eine Etage höher redet er nochmals mit den Dämonen („muß nur noch schnell ein magisches Quadrat malen"), erhält von den beiden Höllengestalten die Kreide und macht sich ans Zeichnen. Die beiden Rothäute zaubert er kurz danach dahin zurück, wo sie herkommen sollten. Nun besteigt Simon den Teleporter und läßt sich zu Sordids Grotte beamen. Am Souvenirstand redet er noch kurz mit dem Verkäufer und erhält einige Prospekte über die Grotte (Antwort 2). Danach besorgt er einen kleinen Stein und einen Ast. Um die Broschüren zu betrachten, muß er aber das Gummiband lösen.Er knotet das Bändchen um den Ast und schießt den Stein auf die Feuerglocke. Diese beginnt zu bimmeln, und der Souvenirverkäufer verläßt fluchtartig die Grotte. Simon steckt die Streichhölzer ein und geht in den nächsten Raum, wo Sordid darauf wartet, mit dem Zauberstab versteinert zu werden.

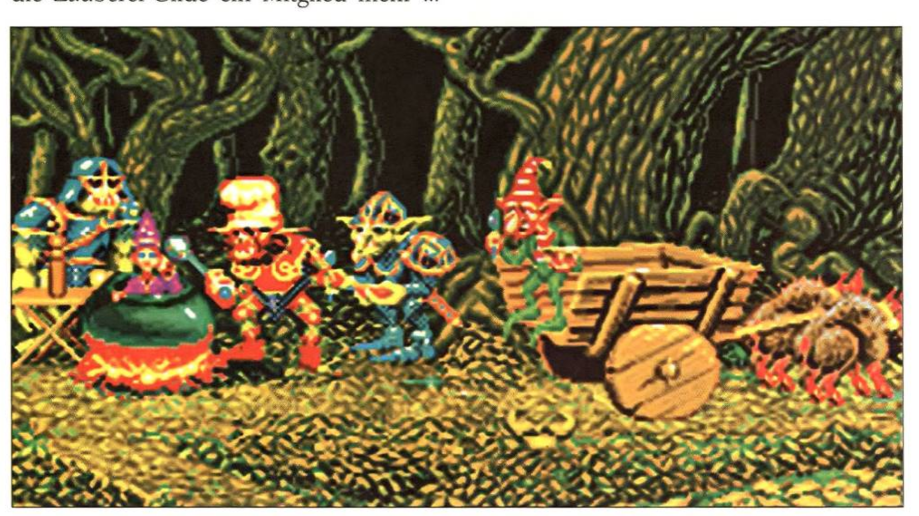








Dann zündet Simon mit den Streichhölzern noch die Grube an, wirft den Stab hinein und kippt Sordid Bohnenwachs vor die Füße, sobald sich dieser ihm nähert. Schon hat auch dieses Spiel ein Ende und die Zauberer-Gilde ein Mitglied mehr ...



Classic Simon the Sorcerer 2

In einer anderen Welt liegt der kleine Runt in seinem Bett und blättert in einem Zauberbuch, das er beim Trödler im Dorf gekauft hat. Das Buch gehörte einst Sordid, und Runt wünscht sich, ein genauso mächtiger Zauberer zu werden. Doch sein Vater hat andere Pläne: Auf dem Familien-Bauernhof soll der Junge mal arbeiten ...

Als sein Vater ihn auch noch beim Schmökern erwischt und das Buch in eine Ecke wirft, ist Runt sauer und wünscht sich Sordid herbei. Da die Lektüre genau in einem auf den Boden gemalten Pentagramm gelandet ist, erscheint dessen Geist auch prompt. Schon kurze Zeit später ist Runt der Diener des Zauberers. Dessen Ziel ist es, seinen Widersacher Simon zu beseitigen. Er schickt ihm zu diesem Zweck einen Teleporterschrank, den Simon prompt untersucht. Statt in Sordids Festung landet er allerdings in Calypsos Laden.

CALYPSOS LADEN



Calypsos kleiner Laden im Fachwerkhaus

Simon trottet in den Zauberladen und steckt den Baseballschläger und den Farbstoff ein. Er verläßt den Laden und liest das draußen angeschlagene Plakat über den Magie-Wettbewerb. Dann geht er nach Norden aus dem Bildschirm heraus zum Schloß.



Ordentlich sieht es in dem Geschäft nicht gerade aus

DAS SCHLOSS

Er redet mit den Wachen und bittet um Einlaß. Doch seine Gründe können noch so wichtig sein, erst soll er den Eintritt bezahlen. Hierzu erkundigt er sich nach den Umrechnungskursen, die hierzulande etwas seltsam sind:

1 DM = 256 Pennies
16 Pennies = 1 Nickel
64 Pennies = 1 Krone
2 Kronen = 1 Schilling
3 Kronen = 1 Kronen-Schilling
5 DM = 1 Silbertaler
3 Silbertaler = 1 Goldtaler
45 DM = 1 Royal Flush

Nachdem er das erfahren hat, verläßt er das Schloß und trottet zum...



AM MARKTPLATZ



Der Marktplatz: klein, aber fein

Hier fragt er den Eisenhändler, wie die Geschäfte laufen. Nicht so gut, erwidert dieser, da er mit den Umrechnungen noch nicht so klar komme. Simon bietet an, ihm zu helfen, und der Verkäufer stellt seine Fragen:

1 Goldtaler = 15 DM
16 Nickel = 1 DM
3 Goldtaler = 1 Royal Flush

Zur Belohnung darf Simon sich nun etwas aus dem Sortiment aussuchen. Er wählt das Brecheisen und macht sich auf den Weg zum Hafen.

AM HAFEN



Viel ist hier nicht gerade los...

Hier versteckt sich das Goldlöckchen nicht sehr erfolgreich hinter einer Holzkiste. Simon redet mit ihr und fragt sie über ihre Herkunft, ihren Aufenthaltszweck hinter der Kiste und andere Dinge aus. Er erfährt, daß die kleine Breiklauerin in der Kiste über den Ozean flüchten möchte, doch leider bekommt sie sie nicht auf. Simon bietet seine Hilfe an und geht das Ding mit dem

Brecheisen an (zum Abschluß „warte hier, bis ich zurück bin" antworten). Zum Dank erhält er ein aufblasbares Schlauchboot und die Perücke von Goldlöckchen.



Der Medizinmann hätte ein kleines Face-Liftung nötig

Simon geht weiter nach rechts und trifft auf den Medizinmann Bingo Bongo aus dem tiefsten Computer-Afrika. Er redet mit ihm und erfährt, daß er seine Band verloren hat und nun nach einer neuen sucht, um seinen Regentanz vorführen zu können. Zum Beweis seiner Künste gibt er Simon gleich eine Sondervorstellung. Doch im Moment weiß der keinen Rat und macht sich nach rechts aus dem Staub.

AM RATHAUSPLATZ



Keiner scheint sich für die Tanzvorführung zu interessieren

Hier tanzt eine Tänzergruppe zu Akkordeonmusik einen ziemlich eigenwilligen und eintönigen Stil. Simon versucht, mit den Tänzern einige Worte zu wechseln, gibt aber nach kurzer Zeit auf und schaut sich das Treiben noch einige Zeit an, bis einer der Stäbe der Tänzer zerbricht.

Nun spricht er mit dem Akkordeonspieler und bietet auch diesem eine Problem-Lösung an: Er gibt einem der Tänzer den Baseballschläger und läßt sich von ihnen ein ganz besonderes Kunststück vorführen: den Double-Turned-Fly-And-Die, eine klassische Knock-Out-Funktion. So, wie es aussieht, braucht die Gruppe jetzt wohl auch noch einen neuen Tänzer. Der Akkordeon-Spieler erzählt, daß man mit Plakaten auf den Mißstand aufmerksam machen wolle.

AM MARKTPLATZ



Eine Rumpelkammer?

Kurz vor der Treppe zum Tierladen hängt ein Plakat der Tänzergruppe. Simon liest es, steckt es ein und macht sich anschließend auf die Socken zum ...

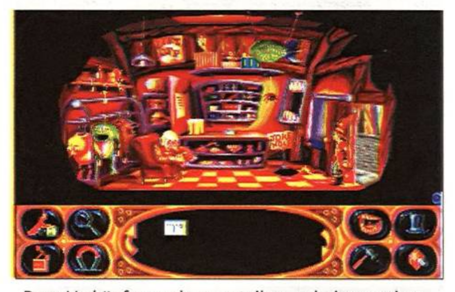


AM HAFEN

Hier wechselt er einige Worte mit Bingo Bongo und macht ihn auf die Tänzer vom Rathausplatz aufmerksam, indem er ihm das Plakat in die Hand drückt. Weiter geht's auf dem...



AM MARKTPLATZ



Dem Verkäufer nach zu urteilen, scheinen seine Scherzartikel nicht gerade der Brüller zu sein

Simon betritt den Scherzartikelladen und schaut sich das grüne Schild rechts oben in der Ecke an: ein Werbeschild für Stinkbomben. Sobald der Verkäufer sich sein Gorillakostüm anzieht, klaut Simon das Witzebuch vom Tresen. Dann ist es auch an der Zeit, den Laden zu verlassen, und zum Kredit-Büro zu gehen.

IM KREDIT-BÜRO

Hier sitzt ein ziemlich trauriger Clown vor dem Laden. Er ist deshalb so betrübt, weil niemand über seine Witze lacht. Simon redet mit dem Kerlchen und läßt gnadenhalber die Kalauer über sich ergehen (na ja, zumindestens der Intel-Witz war nicht von schlechten Eltern). Um dem Spaßmacher eine Chance im



Der rosa Clown ist nicht gut drauf

Geschäftsleben zu geben, schenkt er ihm das Witzebuch aus dem Scherzartikelladen und bekommt zum Dank einen Luftballon.



DIE DREI-BÄREN-HÜTTE



Die drei Bären mögen keinen ungebetenen Besuch

Simon öffnet den einzig ungesicherten Gegenstand weit und breit: den Briefkasten. In ihm liegt, o Wunder, ein Brief, den Simon an sich nimmt. Schließlich schaut er sich noch die Schilder und die Tür an und geht zurück zum Kredit-Bür

IM KREDIT-BÜRO

Er betritt das Geschäft und erklärt der Sekretärin, daß er einen Kredit haben




Die Sekretärin ist äußerst freundlich zu Simon

und mit dem Chef sprechen wolle (es ist ganz egal, welchen er sich aussucht). Nachdem er sich alles hat erklären lassen, öffnet er die Tür zum Chef-Büro, redet ein paar Worte mit dem Vorgesetzten der Agentur-Angestellten und schummelt schließlich den Drei-Bären-Brief in die Unterlagen (Brief mit Ablage benutzen).

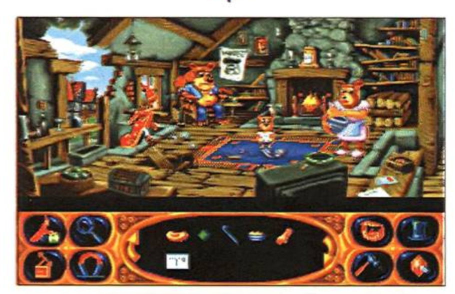

Der Kredithai persönlich

Weiter geht's auf dem...

RATHAUSPLATZ

Simon geht ganz nach links durch, wo Bingo Bongo seinen Stand aufgebaut hat. Diesem ist gerade ein Fell von einer der Trommeln gerissen. Nun sucht er händeringend nach einem Ersatz. Simon bietet ihm den Luftballon an und bekommt zum Dank schon seine zweite VIP-Vorführung (Bingo Bongo ansprechen).
Nun geht's zurück zur Drei-Bären-Hütte.

IN DER DREI-BÄREN-HÜTTE


Das traute Zusammensein einer Bärenfamilie

Im Haus steckt Simon die Handschuhe, die ganz hinten rechts über dem Spülbecken hängen, ein und dreht die Wasserhähne zu. Sobald die drei Bären wiederkommen, versteckt er sich im Kamin. Doch auch hier ist er vor den fiesen Attacken der Pelztiere nicht sicher, und so kommt es, daß er erst einmal einen Rundflug über die gesamte Stadt genießen darf, bis er im Springbrunnen landet. Er klettert aus dem kühlen Naß und macht sich auf den Weg zurück zur Drei-Bären-Hütte, betritt diese nochmals, wechselt ein paar Worte mit dem Brummbär-Papi und gibt diesem die Goldlöckchen-Perücke. Als Gegenleistung erbittet er sich eine Schüssel Bärenbrei. Daraufhin macht er sich auf zum Tätowierladen.

IM TÄTOWIERLADEN

Der kleine Zauberer schaut sich das Schild an der Tattoo-Laden-Tür an, zieht anschließend die Leiter rechts daneben aus und klettert hoch zum VDV, dem Verein der Verrückten.

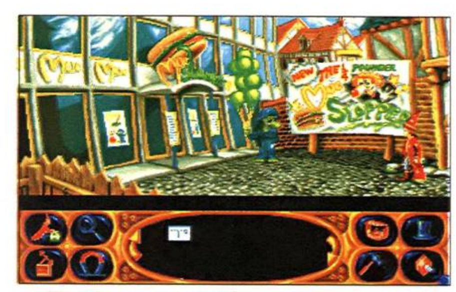

Simon und eine Tätowierung? Das sieht nicht gut aus!

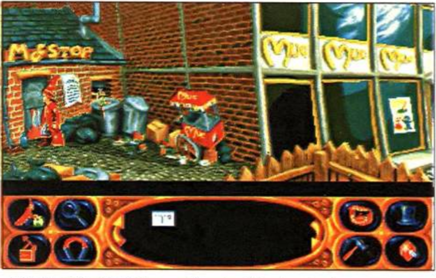
Er öffnet diese Tür, betritt den Laden und versucht mehr oder weniger erfolgreich mit jedem der Behämmerten ein halbwegs sinvolles Gespräch anzufangen. Es ist diese Reihenfolge zu beachten: zuerst ist der Zwangsjacken-Mann dran, dann der Fliegenmann, es folgt der Fischmann, und zuletzt ist der Pfannenmann an der Reihe. Letzterer stellt sich jedoch taub, so daß Simon zu härteren Methoden greifen muß. Er zückt Notizblock und Bleistift und quält den Bekloppten so mit seinen Fragen. Besonders interressiert ihn die Stelle als Brei-Mann, und so stülpt er sich nach Beendigung des Gesprächs den Bärenbrei auf den Kopf. Simon wird Mitglied im VDV und erhält als Präsente 100 DM, ein Bungeeseil und einen Keil. Das hat sich gelohnt! Weiter geht's im Sumpf-Restaurant.



BEI McSUMPFLING

Unser Magie-Azubi redet mit dem Sumpfling-Maskottchen und verlangt Gutschein und Ballon. Danach geht er nach links zum Hinterhof des Gebäudes, wo er eine Angelrute aus der Abfalltonne vor der Durchreiche zieht. Zurück zum Haupteingang, und rein in die gute Stube.


Was das hier wohl so für Leckereien gibt?



Is' nix mit McDrive – hier heißt der Laden ganz kühl McStop!

An der Theke löst er den Junior-Tüten-Gutschein ein und betrachtet sein Sumpf-Shake sowie die Spieltüte. Er redet noch kurz mit dem Tätowierer und geht dann zum Marktplatz.



AM MARKTPALTZ

Hier betritt er den Scherzartikelladen, wo er sich zuerst auf die Schippe nehmen läßt, dann entrüstet hinausrennt und kurz darauf wieder hereinkommt. Er läßt sich die Vistitenkarte des Händlers zeigen, der sich plötzlich als Kostümverleiher und Psychologe in einem ausgibt.
Simon beauftragt den Doppel-Berufler, ihm ein Sumpfling-Kostüm zu nähen, und gibt ihm als Vorlage den Mini-Sumpfling aus der Junior-Tüte. Doch nun braucht der Händler noch grünen Stoff, und den soll Simon besorgen.



Der Stoffhändler sieht selbst aus wie ein halbes Kopfkissen

Er verläßt also den Laden und geht nach rechts zu Nepahpayup, dem fetten Stoffhändler. Er spricht den Wohl-

genährten an und wird von ihm in eine Höhle geleitet, wo er erst einmal eine Lampe mit Geist finden soll (nach rechts gehen, Lampen nehmen).



Ist es denn die Möglichkeit? Eine Schatztruhe!

Wer suchet, der findet - fragt sich nur noch, wann. Ganz nach diesem Motto fällt Simon die Geisterlampe natürlich zuallerletzt in die Hände. Er geht mit dem Fundstück wieder nach links zum Höhlenausgang. Nachdem er die Leiter hingeklettert und zum Marktplatz zurückgekehrt ist, erhält er den gewünschten Stoff, allerdings leider nur in Weiß. Also geht's ab zum Springbrunnen.



AM SPRINGBRUNNEN



Gut, daß heute nicht Bleichtag ist - davon hätte Simon nichts gehabt

Simon jubelt dem Waschweib ganz rechts seinen Stoff unter und wirft den Farbstoff ins Wasser. Heraus kommt grüner Stoff, den er gleich zum Joke-Store trägt.

AM MARKTPLATZ

Wieder einmal betritt er den Scherzartikelladen, gibt dem Händler den grünen Stoff und erhält daraufhin das Sumpfling-Kostüm. Er verläßt den Laden und geht zum Luxus-Restaurant.



IM McSUMPFLING

Simon betritt die Mampfstätte, legt sein Sumpfling-Kostüm an und marschiert zur Theke. Er wird durchgelassen und

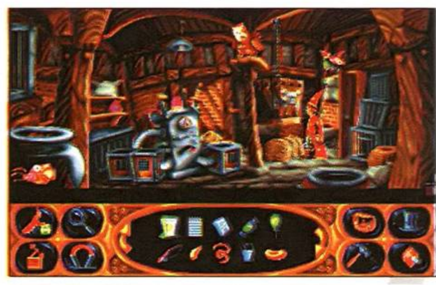


Hier siehts auch nicht besser aus als in anderen Fastfood-Restaurants

findet sich im Herzen des Gebäudes wieder: in der Küche. Doch die streitenden Köche kümmern unseren Pixelhelden nicht, sondern er klettert die Treppe links hoch und stößt auf das Büro eines alten Bekannten: des Sumpflings. Auch diesmal gibt's wieder Sumpf-Suppe, die Simon hinunterwürgen darf. Nachdem er brav aufgegessen hat, ist es auch wieder an der Zeit, sich fürs erste zu verabschieden.



AM MARKTPLATZ



Welch nützliche Maschinerie

Der Nachwuchsmagier betritt den Tierladen und schaut sich die elektrisch geladene Schildkröte an. Er streift sich die Gummihandschuhe über, fischt das Vieh aus seinem Käfig und pfropft es in den rechten Behälter der Maschine. Nach einem kurzen Augen-Check benutzt er das technische Monstrum und erhält in den linken Käfigen eine nicht mehr geladene Schildkröte und einige Zitterale. Die Schildkröte stopft er in seinen Hut, in den zweiten linken Käfig steckt er die Glühwürmchen, die in dem Glas links im Regal stehen. Nun schaltet er die Maschine auf positiv und setzt sie wieder in Gang. Heraus kommen Mega-leucht-Würmer.
Weiter geht's beim Kreditbüro.

IM KREDIT-BÜRO

Hier benutzt Simon das Brecheisen mit dem Kanaldeckel und steigt hinab in die dunklen Weiten der Abwasserkanäle der Stadt. Er geht nach links, bis er an die Dunkelheit stößt, wo er zur allgemeinen Erhellung die Glühwürmchen aufhängt.



Iiih - knöcheltief steht Simon hier in der Sch...labberbrühe!



Eine Spinne! Zu Hilfe!

Nach einigen weiteren Schritten kommt er dann ans Ende des Kanals, doch eine dicke, fette Spinne versperrt den Weg. Das macht aber nichts, denn hier wollte Simon sowieso aussteigen. Er klettert die Leiter hoch und landet...

IM SUMPF

Er geht nach rechts bis zur halbwegs zerstörten Brücke, knotet das Bungeeseil ans Geländer und benutzt den Eimer in einem wunderschönen Kopfsprung mit der Pampe.

Zurück nun nach links: Simon geht bis zum See und angelt erst einmal 'ne Runde (Angel mit See benutzen). Kaum hat er die Schnur ausgeworfen, baumelt auch schon ein Fisch am Haken.

Nun geht's zurück in den Kanal, ganz nach rechts bis zur Leiter und wieder hinaus.



BEI McSUMPFLING



Kein Wunder, daß die keine Gäste in die Küche lassen

Und wieder ist es Zeit für Sumpf-Man: Simon betritt den Schuppen, zieht sein Kostümchen an und stürmt in die Küche, von da aus die Treppen hoch und genau ins Chefbüro.

Swampy, der Sumpfling, steht schon am Feuer und rührt die anderen Zutaten für die Sumpf-Suppe an. Simon kommt genau im richtigen Moment, um ihm den Schlamm zu überreichen. Er spricht den kleinen Grünling an, gibt ihm den Sumpfmodder und verläßt Hals über Kopf das Restaurant.

AM MARKTPLATZ

Und nochmals sucht Simon den Scherzartikelladen auf, drückt dem Händler die Sumpfsuppe in die Hand und erhält dafür eine Stinkbombe. Ab geht's jetzt zum Magie-Wettbewerb.



BEIM MAGIE-WETTBEWERB



Der Magie-Wettbewerb

Am Schalter trägt Simon sich in die Teilnehmerliste ein (mit Angestelltem reden) und betritt danach das Zelt. Hier legt er die Stinkbombe aus. Nachdem schließlich alle übrigen Teilnehmer ins Krankenhaus eingeliefert wurden, schnappt er sich das Zauberbuch. Dem alten Opa, den irgendwie kein Gestank der Welt zu stören scheint, schüttet er etwas von dem Sumpf-Shake ins Hörrohr. So läßt sich der Zauberwettbewerb locker gewinnen, und Simon erhält eine Anstellung als königlicher Hofmagier.

IM SCHLOSS

Nachdem er die Eintrittsgebühr bezahlt hat, geht Simon weiter zum Tor. Er zeigt seinen Ausweis vor und wird eingelassen. Im Schloßhof spricht er kurz mit dem Prinzen (auf die Erbsenschleuder ansprechen) und öffnet anschließend die Tür links, um in die königliche Festung einzutreten. Im Vorraum nimmt er die Zimbel an sich und geht weiter nach links in den Thronsaal, wo er die königliche Robbe in seinen Hut steckt, in dem er sie mit dem Fisch anlockt.

Weiter geht's nach rechts, wo er eine Audienz bei Seiner Majestät erhält und seinen ersten Auftrag entgegennimmt: Babysitten. Also raus aus dem Thronsaal, in den Vorraum und dort die rechte Tür öffnen. Er betritt das Kinderzimmer und grabscht nach der Fußball-Rassel und der Soccer-Tröte. Dann steckt er den Keil unter die Wiege und schraubt von der Konstruktion das Zahnrad ab.
Anschließend verläßt er das Schloß und geht wieder zu McSumpfling.

BEI McSUMPFLING

Und wieder einmal ist es Zeit für Sumpf-Man. In der Küche angekommen, befestigt er das Zahnrad ab und bringt somit die Uhr wieder in Gang. Nun bemerkt der Tätowierer, daß seine Pause zu Ende ist, und verläßt das Restaurant. Simon folgt seinem Beispiel und macht sich auf den Weg zum Tätowier-Laden.

IM TÄTOWIER-LADEN

Simon betritt den Laden und verlangt eine Tätowierung. Doch dafür reicht sein Barvermögen noch nicht aus. Zum Trost erhält er eine Broschüre, die er dem Anorak-Typen im Sumpf-Restaurant bringt.

Wenn er den Laden nun wieder betritt, erhält er als tausendster Kunde eine Tätowierung gratis. Er wählt das Motiv „juwelenbesetzte Krone mit zwei gekreuzten Schwertern darunter“ und macht sich danach auf zum Sumpf.



IM SUMPF

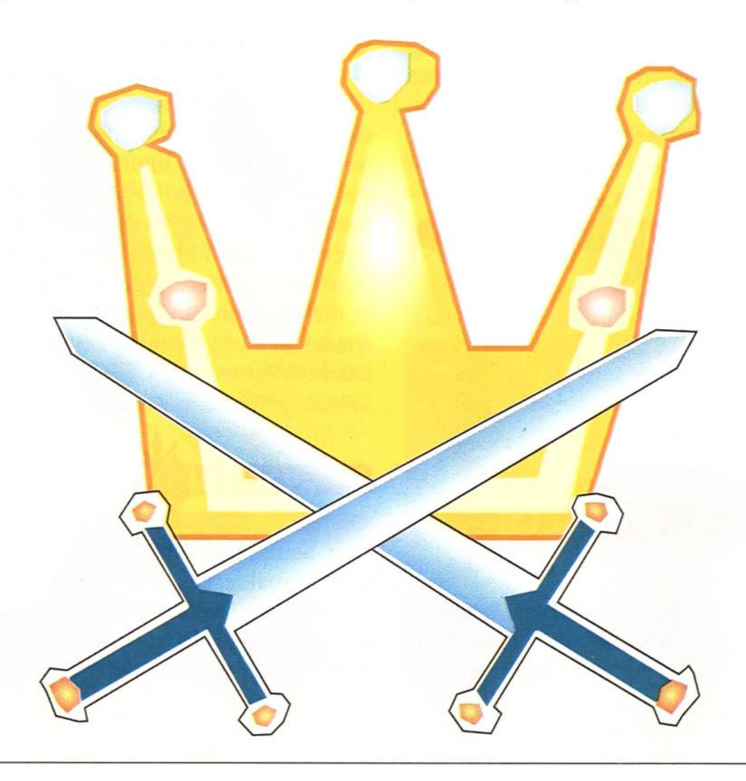
Wenn er ganz links auf dem Steg ankommt, taucht plötzlich eine Taucherin auf und erzählt die alte Sage vom Schwert im Stein usw. Simons Glück ist es, daß die Frau gerade Feierabend hat und ihm so ihre Ausrüstung daläßt. Mit den Sauerstoffflaschen pustet er das Schlauchboot auf und paddelt zur Schwert-Insel.

Am anderen Ufer angekommen, wandert er nach rechts, zieht das Schwert aus dem Stein, geht zurück nach links und rudert wieder zum Steg. Durch den Abwasserkanal geht's dann wieder in die Stadt.



IM SCHLOSS

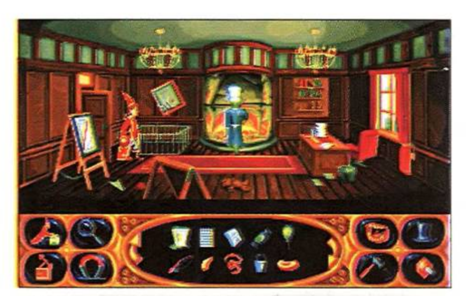
Der Prinz bekommt sein heiß ersehntes Schwert, und Simon erhält zum Dank die nun nicht mehr benötigte Erbsenschleuder inklusive einer Gratis-Erbse. Mit dieser wandert er in den Flur des Schlosses und öffnet dieses Mal die linke Tür, um in den „Die Prinzessin ohne Erbse“-Raum einzutreten. Um die schlafende Schönheit aufzuwecken, packt er besagtes Gemüse kurzerhand



unter eine der vielen Matratzen. Er wechselt ein paar Worte mit ihr und fragt dann ganz zielstrebig, wie er das Baby beruhigen kann. Die Prinzessin wirft ihm daraufhin einen Lolly zu und befiehlt ihm, die Erbse aus den Matratzen zu nehmen. Das erledigt er auch prompt.
Mit dem Lolly geht's dann jedoch nicht zum königlichen Windelfüller, sondern zum Sumpfling.



BEI McSUMPFLING



Ob Swampy Simon wohl wiedererkennt?

Wenn Sumpf-Man wieder mal in der Küche angekommen ist, geht es den gewohnten Treppenweg nach oben, wo er sich kurz mit Swampy unterhält und sich dann um die Babys kümmert. Er schenkt ihnen den Lolly und erhält als Gegenleistung eine Flasche Milch, die er schnellstmöglich zum Schloß transportiert.



IM SCHLOSS

Dort geht es wieder rein ins Kinderzimmer. Dem Baby verabreicht er die Milch und macht sich auf in den Thronsaal. Der König ist mit Abrechnungen für das Finanzamt beschäftigt, und so erhält Simon die Möglichkeit, nach links ins Treppenhaus zu gehen.

Oben angekommen, schüttet er etwas Sumpf-Shake auf den Drudenfuß und versucht dann, diesen zu überqueren. Doch daran hindern ihn die zwei Dämonen aus Teil 1, die sich erst einmal fürchterlich über ihr Schicksal beschweren. Was soll's, raus hier!



AM MARKTPLATZ

Hier knotet Simon den Luftballon von McSumpfling ans Geländer und begibt sich dann zum Fast-Food-Restaurant, um sich vom Maskottchen einen neuen Ballon zu holen. Diesen knotet er ebenfalls ans Geländer und macht sich auf den Weg, um einen dritten zu holen.
Hat er schließlich alle Ballons beisammen, kann er zu einem Flug zum Turmzimmer im Schloß starten.



IM SCHLOSS

Unter dem roten Teppich befindet sich eine Falltür, die Simon auch zu benutzen weiß. Er landet in der Schatzkammer und steckt das heiß ersehnte Bed Full ein. Durch die Röhre krabbelt er wieder ans Tageslicht und steigt aus dem Fenster, um mit den Ballons wieder wegzufliegen.
Nach der etwas unsanften Landung macht er sich auf den Weg zu Claypsos Laden, wird aber unterwegs von zwei Piraten gekidnappt.



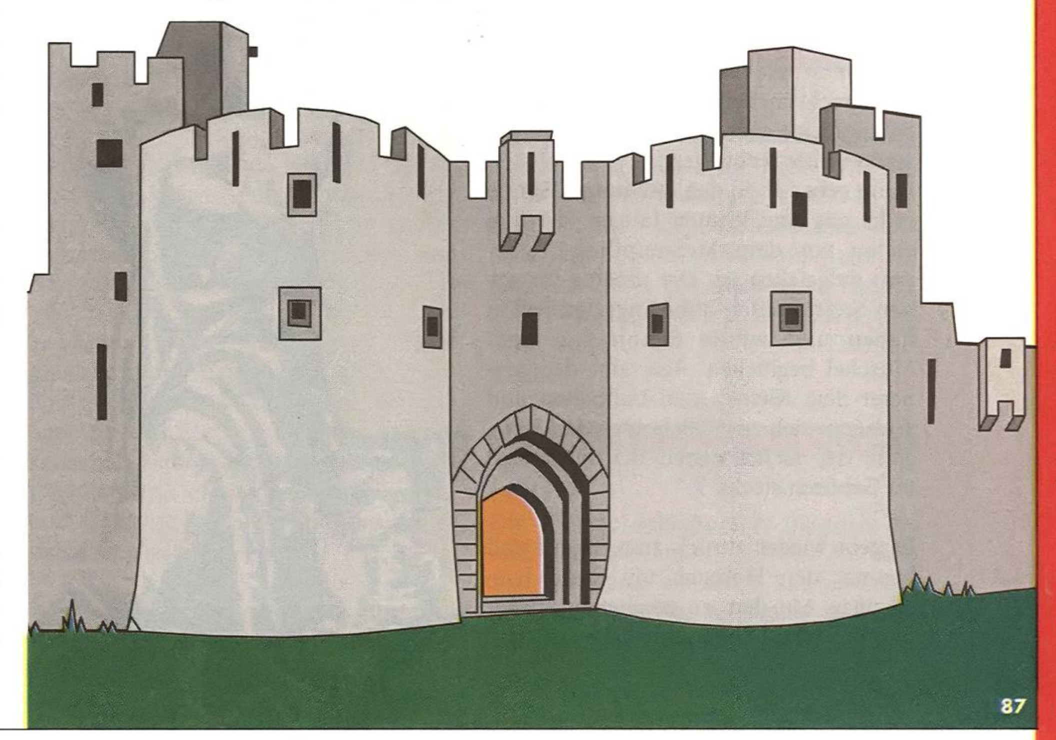
AUF DEM PIRATENSCHIFF

Nachdem der Käpt'n seine Moralpredigt beendet hat und aus der Gefangenen-Kajüte verschwunden ist, benutzt Simon das Zauberbuch, um sich von seinen Fesseln zu befreien. Nach gelungener Hokus-Pokus-Prozedur nimmt er vom Totenkopf noch die Augenklappe und macht sich dann auf den Weg an Deck.

Der Kapitän läßt ihn dann augenblicklich zu sich ins Büro holen und stellt den armen Kerl zur Rede. Er versucht verzweifelt, sich einen Hinrichtungsplan für seinen Gefangenen einfallen zu lassen, doch irgendwie nützen alle Ideen nichts, denn die Gesundheitsbestimmungen verlangen ein foltergerätefreies Schiff. So hat der Pixel-Magier dann doch noch etwas Galgenfrist und durchsucht erst einmal die Kapitänskajüte. Auf dem Schreibtisch findet er das Tagebuch des Käpt'ns, in dem er beim Durchblättern auch eine schöne Ansichtskarte aus der Karibik findet. Vorsichtshalber steckt er noch einen der ausgestopften Papageien ein und geht dann an die frische Luft.

Er läuft nach links (in Richtung Bug) und turnt die Takelage hoch, bis er oben im Ausguck ankommt. Vor das kleine Fernrohr klemmt er die Postkarte und klettert wieder hinunter.
Er begibt sich zum Hauptmast (in der Mitte des Schiffs) und redet mit dem Sonnenbrillen-Piraten. Er bietet ihm einen Tausch an: Augenklappe gegen Sonnenbrille.
Weiter geht's wieder in Richtung Bug: Der Pirat im blauen T-Shirt, der gerade die Bohle an der Reeling befestigt, wird einfach ins Meer geschubst. Dann werden Hammer und Nägel eingesammelt. Nun begibt sich Simon in Richtung Achterdeck, wo er die rechte Tür öffnet und das Messer aus der Dart-Scheibe zieht. Mit diesem kappt er die Halte-Taue der Hängematte und kann nun problemlos die Streichholzschachtel erreichen.

Er verläßt den Raum und wandert wieder zum Bug: Er öffnet die Tür, betritt die Gefangenenzelle und unterhält sich mit dem Muskelprotz. Der hat ganz zufällig einen Schneidbrenner dabei, den Simon sich ausleihen darf.



Schließlich geht's noch einmal zum Achterdeck und dort die linke Treppe hoch zum Steuermann. Mit diesem wird zunächst kurz über die neueste Navigations-Technik (Pentium-Papagei) gefachsimpelt. Dann tauscht er den Kompapagei gegen den ausgestopften Kollegen aus. Um das Vieh noch richtig zu befestigen, klebt Simon das kurz vorgekaute Sumpf-Kaugummi unter dessen Füße.

Jetzt klettert er die Leiter wieder hinunter und läuft nochmals zur rechten Tür: Er nagelt die Bohle vor den Raum und macht sich dann daran, die Kette mit dem Schweißbrenner durchzutrennen. Nach getaner Arbeit öffnet er die Tür und klettert hinunter in den Laderaum, wo er eine zweite Dose BedFull findet.

Kaum hat er ein kurzes Nickerchen gemacht, zerschellt das stolze Schiff an irgendwelchen Klippen, und Simon wird nach einer längeren Reise als Strandgut auf einer fast einsamen Insel angespült.



AUF DEM EILAND

Kaum richtig zu sich gekommen, muß er auch schon mitansehen, wie seine letzte Dose BedFull von einem Strandsammler mitgenommen wird. Es hilft auch nicht, die kleine Brillenschlange zur Rede zu stellen, denn die hat ihre Prinzipien, an die sie sich strikt hält. Schade eigentlich.

Also macht Simon sich auf die Suche nach halbwegs brauchbaren Gegenständen, denn sein gesamtes Inventar ist im Wasser auf Nimmerwiedersehen verschwunden.

Er nimmt die Schaufelspitze auf, die etwas rechts neben seinem Landeplatz im Sand steckt, ebenso das Handtuch, das etwas weiter rechts liegt.
Dann geht's ab in den Dschungel. Simon redet mit dem kleinen Jungen, der ihm schon vor dem McSumpfling-Restaurant aufgefallen ist. Der möchte für seinen Seelenfrieden unbedingt den Ballon haben und würde Simon mit einer Muschel beglücken. Also gibt der Zauberer dem Kleinen den Luftballon und schnappt sich zusätzlich noch den Holzstab, der rechts neben der Mülltonne im Gebüsch steckt.

Er geht wieder zurück zum Strand und benutzt den Holzstab mit der Schaufelspitze. Mit dem so erhaltenen Spaten buddelt er ein Loch und baut aus dem anfallenden Sand eine schöne Sandburg. Das Loch deckt er mit dem Handtuch ab und plaziert die Muschel auf ihm. Nun noch schnell dem Strandsammler Bescheid sagen, und schon ist die Falle perfekt: Der kleine Mann fällt ins Loch, und Simon kann sich sein BedFull zurückholen.

Jetzt kehrt er zurück in den Dschungel und begibt sich in die Höhle hinter der Mülltonne. Hier steht eine besitzerlose Whiskyflashe herum, die Simon auch gerade an sich nehmen will, als aus ihr ein Geist auftaucht und sich beschwert, daß er nicht einmal im Urlaub Ruhe hat. Doch die drei Wünsche hat Simon trotz Störung frei, und so wünscht er sich natürlich zurück zu Calypsos Laden. Nach zwei Fehlversuchen sieht er aber ein, daß der Geist erst einmal eine starke Koffeinladung braucht, um seinen Job erledigen zu können.

Also verläßt Simon die Höhle wieder und geht nach links in das schmuddelige Café, wo er sich eine Tasse von der braunen Bohnenbrühe bestellt.

Doch leider ist nur noch entkoffeinisierter Kaffee zu haben, und so schläft der kleine Magier nach einer Tasse auch schon tief und fest.

Nachdem er wieder zu sich gekommen ist, bestellt er noch eine Tasse, hebt sie aber für spätere Zwecke auf.

Er verläßt den Laden und macht sich auf den Weg nach links (unteren Weg nehmen). Im nächsten Screen stößt er auf einen Dealer, der ihm K's verkaufen will. Simon wechselt in denselben Slang wie der Drogenhändler über und fragt ganz cool, was K's den sein sollten (also: 2mal Antwort 4 und dann Antwort 2). Koffeintabletten, antwortet der Harte, und Simon versucht, mit ihm ins Geschäft zu kommen. Doch noch kann er sich die begehrten Pillen nicht leisten, also klaubt er erst einmal die Trillerpfeife auf und biegt dann nach Norden ab, wo er zur Foltermaschine gelangt.



Das wundersame Maschinchen soll Strom erzeugen können? Nie im Leben!

Hier schaut er sich die besagte Gerätschaft an, ebenso den Mann und den Hebel. Den letzteren legt er um und geht nach links, wo er zur Energiequelle des Übels kommt. Er setzt den Hund auf den Generator, trillert durch die Pfeife und geht zurück zur Dealerkreuzung.

Von hier aus geht's nach links in die Stadt, wo er durch nochmaliges Trillern locker den Limbo-Wettbewerb gewinnt. Nun hat er die 30 Kiesel zusammen und deckt sich beim Dealer ordentlich mit den K's ein.

Weiter geht's in der Flaschengeist-Höhle: Simon mixt die Koffeintabletten mit dem Kaffee und schüttet beides in die Flasche. Und zum dritten Mal wünscht er sich zu Calypsos Laden, und siehe da: es klappt.

CALYPSOS LADEN

Nun hat er aber die Nase voll von dem ganzen Adventure-Quatsch, stürmt in den Laden und verdrückt sich nach einer kleinen Unterredung mit Calypso in den Teleporter-Schrank!

ENDE!

...oder doch noch nicht? Nein, denn leider hat der alte Zauberer den Jux-Kompensator aus dem Holzwurmheim ausgebaut. Nichts ist mit „Back to the Future"...

IN DER FESTUNG



Simon und die schöne Alix

Simon soll nämlich zuerst die schöne Alix aus den Klauen Sordids befreien. Zu allem Überfluß wird er auch noch von Sordids Mannen gefangen und in die Zelle geworfen, in der Alix gerade ihre Zeit absitzt.

Der Zauberlehrling wechselt ein paar genervte Worte mit der blonden Halbschönheit und versucht dann, die Tür zu öffnen. Doch zufälligerweise ist das Teil gerade abgeschlossen. Zu solchen Zeitpunkten wünscht man sich Kinder. Die könnte man dann nämlich durchs Schloß prügeln und ihnen befehlen, den Schlüssel von Sordid zu holen.

Hier muß es aber auch ohne gehen, und so bittet Simon Alix um eine Haarnadel, die er auch prompt erhält.

Sobald er die Tür geöffnet hat und hinausgegangen ist, rennt ein zweiter Simon an ihm vorbei, bremst und drückt ihm einen Ast in die Hand. Simon schüttelt an den Zweigen und landet nach einigen technischen Schwierigkeiten vor einem Goblin-Camp.

IM GOBLIN-LAGER



Bei den Goblins herrschen rauhe Sitten

Simon begibt sich zur einsamen Hütte.

DIE EINSAME HÜTTE



Die Programmierer haben wohl etwas gegen Rollenspieler gehabt...

Er steckt das vollgemodderte Taschentuch ein, nimmt drei Sodaflaschen und verläßt die Hütte mit den bekloppten Rollenspielern wieder.

IM DUNKLEN WALD

Auch hier vergnügt sich wieder der kleine Junge, den Simon schon von McSumpfling und von der Insel her kennt. Er versucht, mit dem schweigsamen Kerlchen zu reden, erhält aber wieder mal keine lautstarke Antwort.



Der Antiquitätenstand – das Mekka der Holzwürmer

Er geht weiter nach rechts, bis er zu einem Antiquitätenstand gelangt. Hier machen sich einige rebellische Holzwürmer breit, die, wie schon in Teil 1, sprechen können. Simon verhandelt mit ihnen und verspricht, daß er ihnen ein Holzstück besorgen wird. Im Gegenzug erhält er eine Souvenirschnitzerei.

Er wandert weiter nach rechts, wo er die Felsenhöhle betritt. Dort trifft er auf drei ziemlich gealterte Hexen, die alle irgendwelche Macken haben: Die linke kann nicht sprechen (wie auch, mit nur zwei Zähnen), die mittlere ist halb taub, und die dritte hat einen Star, der grauer ist als ihre Haare.

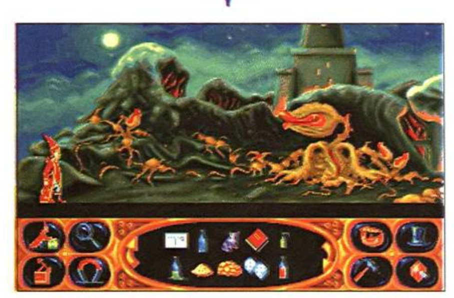
Was soll's, mit der Blinden kann man, wenn auch nur mit Zwischenrufen der



Die drei heißen Hexen

Tauben, halbwegs vernünftig reden, und so erfährt Simon, daß die grauen Panther einen Hexentrank köcheln wollen, doch ihre Kollegin mit dem Gebißproblem nicht recht verstehen. Eigentlich dürfte das kein Problem sein, doch leider soll genau diese Oma die Zutaten vorlesen. Hier kann Simon jedenfalls nicht mehr viel tun, und so verläßt er die Höhle, um sich nach Hilfsmitteln für die drei Halbmumien umzuschauen.

AM VULKANRAND



Das gefräßige Topfpflänzchen rechts will Simon nicht vorbeilassen

Vor den gefräßigen Pflanzen am Vulkanrand liegen eine Sprayflasche und ein Pflanzenbuch. Beides wandert in den Hut, und Simon kehrt zur einsamen Hütte zurück.

IN DER EINSAMEN HÜTTE

Dort knallt er die Tür zu und bewegt sich auf die Hexen-Katze zu. Diese rennt in Panik weg und knallt gegen die Tür, wo sie dann auch liegen bleibt. Eine gute Gelegenheit, um sie aufzunehmen! Jetzt braucht er nur noch einen kleinen Blick ins Pflanzenbuch zu werfen, und dann kann er die Probe aufs Exempel machen.



AM VULKANRAND

Die Pflanze scheint sehr hungrig zu sein, denn als Simon die Katze aus dem Hut holt, fängt sie schon an, herumzusabbern. Mehr wollte Simon auch gar nicht und packt das Vieh wieder ein. Er

benutzt den Strohhalm mit einer der Sodaflaschen, trinkt sie leer und füllt den Pflanzenspeichel in die Flasche.

IM GOBLIN-LAGER

Die Goblins schlafen nicht tief genug, also schüttet Simon etwas von der Spucke in ihre Becher. Er spricht sie noch kurz an, fordert sie zum Trinken auf, schnappt sich das Signalhorn und betritt anschließend das Camp.



Der schwule Elf will aus seinem Gefängnis – nun, solange er Simon nicht belästigt ...

Im großen Zelt stößt er auf eine Essensration und etwas Pfeffer. Beides nimmt er an sich und spricht danach mit dem tuntigen Elfen, der draußen im Wagen gefangengehalten wird. Dieser verlangt etwas Parfüm, das Simon holen soll. Doch da nirgendwo eine Fußgängerzone in der Nähe ist, mixt er eine Spezialtinktur zusammen: Er füllt etwas von dem Sodawasser in die Parfümflasche, bestreut den Elfen mit Pfeffer, bietet ihm auf den Nieser hin das virenverseuchte Taschentuch an und gibt ihm dann das Wasserparfüm. Zum Dank schenkt dieser Simon ein Stückchen Holz.

Links gießt Simon nun etwas Soda aufs Lagerfeuer und klaut etwas von dem Gold, solange sich die Goblins die Augen reiben. Sobald sich die beiden zum Prügeln verzogen haben, sammelt er die gezinkten Würfel ein. Rechts geht's raus aus dem Lager.

IM DUNKLEN WALD

Der kleine hungernde Junge bekommt die Essensration und eine Flasche Soda, und Simon nimmt die Lupe. Die Holzwürmer erhalten das Holzstück und fräsen daraus ein Gebiß. Jetzt erhalten die Hexen (von links nach rechts) das Gebiß, das Signalhorn und die Lupe. Nun können sie ohne Probleme ihren Trank brauen, und Simon füllt sich etwas davon in eine der leeren Sodaflaschen.

IN DER EINSAMEN HÜTTE

Hier bietet Simon einem Rollenspieler etwas vom Zaubertrank an, woraufhin dieser sich einfach in Luft auflöst. Das ist die Gelegenheit für Simon, um in das Spiel einzusteigen. Natürlich würfelt er mit seinen eigenen Würfeln und gewinnt so locker den Kampf. Als Belohnung erhält er den Musterkatalog des besiegten Dekorateurs. Mit diesem geht's zu Sordids Festung.

IM GOBLIN-LAGER



Nun ist das Lagerfeuer einsam und verlassen

Weiter links hinter dem Lagerfeuer liegt auch schon der verknöcherte Eingang zum Höllenhaus.



IN DER FESTUNG



Hoffentlich hat das höllisch grinsende Tor keinen Mundgeruch...

Die Wachschweinchen werden mit dem Musterkatalog ausgetrickst, Simon erzählt ihnen einfach, er sei der Dekorateur. Innen steckt er den Gobelin (Wandteppich) ein und geht links die Treppen hoch. Oben angekommen, legt er den Teppich über die Schweißpfütze, nimmt ihn wieder auf und wringt ihn dann über der Sprayflasche aus. Dann legt er den Hebel um (spätestens jetzt muß man sich mit der F10-Taste durchnavigieren) und begibt sich zurück in die Dunkelheit.



Dank dieser Lösung ist man diesem grausigen Ausblick entkommen!

Simon geht in den dunklen Gang, zieht sich den Hund über die Füße und sprüht sich mit dem Schweißparfüm ein. Auf dem Bild sieht er übrigens, welchem Monstrum er entkommen ist. Er geht weiter zur Tür und, wenn er auf der anderen Seite angekommen ist, nochmals nach links.

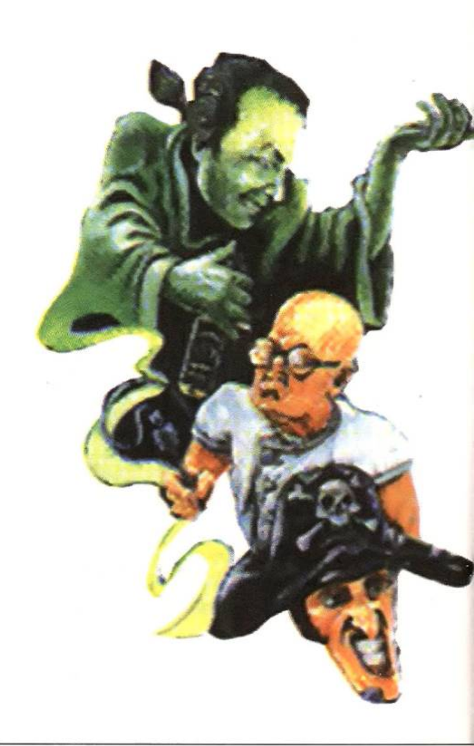


Diese Maschine versteckt den Zeitstock

Oben wandert er dann nach rechts, nimmt den Schraubenzieher, benutzt ihn mit der Sordidhand und legt diese in den Hand-Identifikator weiter links. Nun öffnet sich die Tür, und Simon nimmt den Zeitstock entgegen. Er geht nach links...

...und genießt den Abspann.

ENDE



Cheats, Codes und Tricks

Larry 7: „Ostereier“

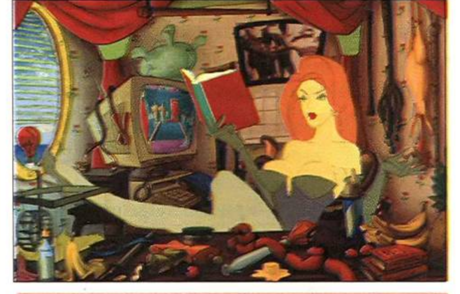
Larry Laffer ist ja an sich schon ein schlimmer Finger, aber über manches, was vielleicht die Phantasie der Jugendschützer übersteigen mochte, deckte Designer Al Lowe dann doch lieber den Mantel des Schweigens - jedenfalls zunächst ...



Al Lowe hatte offensichtlich seinen Spaß ...

Offenbar ließ ihm die eigene Phantasie keine Ruhe, denn Larry 7 enthält einige Freizügigkeiten, die der Spieler nur mit kleinen, natürlich schmutzigen Tricks zu Gesicht bekommt.

Wenn Larry zum Beispiel die heiße Vicky besucht, werfe er doch einmal einen Blick auf den Monitor. Dort sind zwei nackte Männer aus „Larry 6“ zu sehen. Ein Mausklick auf den linken bei gehaltener Ctrl-Taste (Strg) führt zu einer leichten Veränderung...



Vicky voher...

Juggs in der Bibliothek zeigt sich in aller Offenheit, wenn Larry im Vorraum auf den Biber im oberen Regal klickt, im Menü „Andere“ anwählt und „melken“ eintippt. Wenn er Juggs das nächste Mal in ihrem Ankleideraum besucht, bekommt er alles kurz zu Gesicht...

Ähnlich funktioniert das bei Jamie im Ballsaal. Noch bevor Larry mit ihr spricht, betatscht er sich im Gang selbst



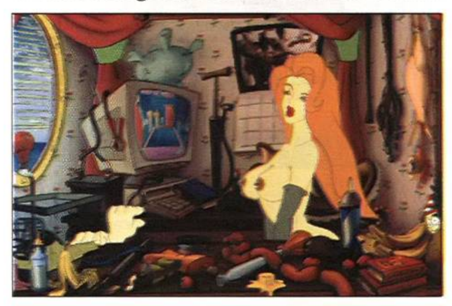
Annette hat Grund zur Freude. Larry auch...



Hoppla! Juggs in voller Pracht

(Larry anklicken). Anschließend folgt ein Klick auf „Andere“ und die Eingabe von „träumen“. Das tut Larry dann auch...

Bei Drew wird die Sache komplizierter. Nach dem Konzert von Juggs kehrt Larry in die Lounge zurück, klettert zur Bühne



...und nachher

hinauf und geht nach links, bis er das Mischpult vor der Nase hat. Nach einem Klick auf das Pult und der „Andere“-Auswahl sagt Larry „Fühlen“ und bekommt Ohrstöpsel zum Dank. Wenn er später mit Drew über Fokker spricht, verhindern diese, dass Larry der Aufforderung, ihr in die Augen zu sehen, nachkommt, da er sie nicht hört. Dafür schaut er anderswo hin... Beim Gespräch wendet sich Larry der „Riesenerektion“ (ein merkwürdiger Name für einen Drink, nicht wahr?) zu, die links auf dem Tisch „steht“. Er behandelt den Drink mit dem Orgasmuspuder und „trinkt“ ihn anschließend... Das führt zunächst nur dazu, dass er auf dem Weg zu seinem Zimmer nicht vor Drew läuft, sondern hinter ihr. Außerdem klickt der wissbegierige Held auf den Zweig, der die Sicht behindert, und gibt bei „Andere“ das



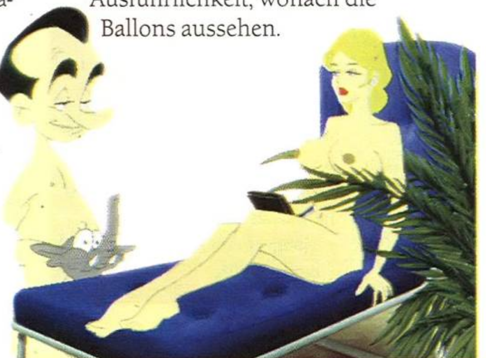
Träum' weiter, Larry!

Wort „Schieben“ ein. Viel Spaß bei dem Anblick...

Auch Annette darf in erhöhter Erregung bewundert werden, wenn Larry nach der Szene mit dem alten Ammbumsen (in der englischen Fassung „Mr. Boning“), aber noch bevor er Annette die Versicherungspolice gibt, in den Hallengang außerhalb ihrer Kammer geht. Dort begibt er sich zur dritten Statue von links. Diese klickt er an einer ... nun ... „bestimmten“ Stelle an und gibt unter „Andere“ einfach „Öffnen“ ein. Gemeint ist natürlich der Reißverschluss! Die visuelle Überraschung kommt aber erst, wenn Larry anschließend bei Annette klingelt.

Wenn es dem Spieler gelingt, alle 1000 Punkte und die 32 Dildos zu ergattern, kommt er noch einmal in den Genuss einer Extraszene nach dem Abspann: Larry eine Sekunde lang in Aktion...

Eher ein Wortwitz verbirgt sich hinter Kenny, dem Ballonjungen. Wenn man ihn anklickt und bei „Andere“ anschließend „Tasten“ eingibt, erzählt er in epischer Ausführlichkeit, wonach die Ballons aussehen.



Cheats, Codes und Tricks

Battle Arena Toshinden

❑ Das Leben ist unfair - und so lautet auch der hübsche Code, der im Hauptmenü einzugeben ist, um alle Special Moves zu aktivieren: LIFEISUNFAIR.

❑ Das Leben ist immer noch unfair, aber mit ein paar zusätzlichen Cheats wird es wenigstens abwechslungsreicher:

GIMMEJIM	die Endgegner Gaia und Sho und Earthworm Jim werden im Select-Bildschirm aktiviert
VIRTUAL1	Sichtweisen-Wechsel in die Haut des Charakters

Bleifuß 2



Gleich in den vierten Gang und schon fast im Ziel

Clevere Rennfahrer legen sofort nach dem Start den vierten Gang ein, warten eine Sekunde und wechseln dann in den dritten Gang - schon gehen sie als Sieger durchs Ziel.

Einige hilfreiche Codes gibt es natürlich auch noch:

TACAR	Bonus Car 1
TBCAR	Bonus Car 2
TCCAR	Bonus Car 3
TDCAR	Bonus Car 4
MRTRK	Strecke frei wählbar
CHMPA	Meisterschaft frei wählbar

Fatal Racing

Folgende Codewörter, im Menü „Konfiguration" und im Untermenü „Namen" eingegeben, sorgen dafür, dass das Rennen keinen tödlichen Ausgang nimmt...

MAYTE	ein neues Auto
LOVEBUN	ein neues Auto
TINKLE	ein neues Auto!
SUICYCO	ein neues Auto?
2X4B523P	ein neues Auto
SUPERMAN	das neue Auto wird unzerstörbar
DR DEATH	das eigene Auto wird zum Killercar
GOLDBOY	neue Liga „Premier Club"
MRPRISE	neue Liga „Bonus Cup"
CUP WON	geht zum Schluß
ROLL EM	zeigt die Credits
DUEL	die anderen Autos werden Killercars
TOPTUNES	neuer Sound
CINEMA	größere Leinwand
REMOVE	hebt Cheats auf
YOTARACE	verlängert den Rennkurs
FREAKY	Überraschung

Master of Orion 2



Mit ALT+Cheat dürften alle Sorgen vergessen sein

Die folgenden Codes lassen sich mit der ALT-Taste aktivieren: Einfach während des Spiels drücken und den Code eingeben.

EINSTEIN	aktiviert alle Entwicklungen
MENLO	treibt die Forschung voran
ISEEALL	alle Planeten und Spieler werden gezeigt
SCORE	teilt den Punktestand mit
MOOLA	1000 BC

MegaRace 2

Hier wird nicht erst im Spiel geschummelt, sondern schon vorher: Man hängt die folgenden Codes einfach an den Startbefehl des Spiels an. Dabei sind auch Kombinationen möglich, also zum Beispiel: megarace game nolance money

speed	bringt ein schnelleres Auto
money	99.999 Geldeinheiten
map	Karte wird im Spiel eingeblendet
game	kein Intro mehr
nolance	Lance Boyle darf nicht mehr mitspielen

Missionforce: Cyberstorm

Um den Cyberstorm zu überstehen, dürfen gewitzte Schummler hier ihren Senf in einer gewissen Datei dazugeben. Dafür werden in der Datei CSTORM.INI die folgenden Codes in einer eigenen Zeile eingefügt:

It's Good To Be The King
lässt Megacredits erscheinen

Heal Me
heilt alle Hercs und Piloten

Brown Noser
lässt den nächsten Rang weg

Herc Me Some More
alle Hercs werden käuflich

Necrodome

Die magische Kombination, die die folgenden Codes aktiviert, lautet: erst die Taste T betätigen, dann den Code eingeben, schließlich mit Enter bestätigen.

EXCALIBUR	alle Waffen
SMALLROCKS	neue Munition
VERYSMALL ROCKS	unendlich viel Munition
SHRUBBERY	alle Gegenstände
RABBIT	lädt die Schilde auf
IGOTBETTER	neue Lebensenergie

KNIGHT	Unverwundbarkeit
CAMELOT	räumt die Arena
ALREADY GOTONE	bringt alle Arenen ins Spiel

Syndicate Wars



Unbegrenzte Tarnschildenergie – kein Problem mit unserem Cheat

❑ Wenn die Energie für den Tarnschild knapp wird, braucht das den findigen Kämpfer nicht zu beunruhigen: Wird nämlich zuerst der Tarnschild und unmittelbar darauf der Überzeugungsstrahler benutzt, dann benötigt der Tarnschild plötzlich überhaupt keine Energie mehr... Mit der Tastenkombination ALT + C lässt sich überdies eine Mission überspringen, wenn sich der gewünschte Erfolg nicht einstellen will. Wer trotzdem auf die Gewinner-Animation nicht verzichten will, benutzt auch noch die SPACE-Taste.

❑ Hier überleben nur die Besten - oder die, die die besten Tricks kennen. Einer davon ist der, sich als POOSLICE einzutragen und auf die Bestätigung zu warten. Danach kann der Name wieder gelöscht und der richtige Name angegeben werden. Folgende Tasten sind nun aktiviert:

.	bringt 10.000 Credits
O	bringt eine neue Waffe
u	lässt die Zeit im Forschungsscreen schneller vergehen
ALT + C (halten)	sorgt im Kampfscreen für den erfolgreichen Missionsabschluß
ALT + T	teleportiert den aktivierten Agenten zur Cursorposition
SHIFT + Q	lässt Tote auferstehen

Terminator: SkyNET

Hier aktiviert man die untenstehenden Codes mit der Tastenkombination ALT und \. Nun noch mit der ENTER-Taste bestätigen, und schon steht dem Sieg nichts mehr im Wege...

ARNOLD	alle Waffen
SUPERUZI	Superuzi
ILLBEBACK	zum nächsten Level
ICANTSEE	Lupe
WHOAMI	verrät den Namen des Spielers
COUNTERS	verrät die Koordinaten
GARBLE	Cheats deaktivieren

Eradicator

Bevor der Held schon in der Demoversion am Ende ist, sollte er lieber die unverwüstlichen Codewörter benutzen...



Kabumm – ohne Munitionsbeschränkung schießt's sich doch viel leichter!

\FUSHIPI
schaltet die Unverwundbarkeit ein und wieder aus

\GUNS
bringt alle Waffen und jede Menge Munition

\BLOODLUST
wertet alle Waffen auf

\XMAS
bringt alle Gegenstände

\TUNNEL
schaltet die Kollisionsabfrage ein und aus

Auch in der Vollversion muß niemand verzweifeln, zumindest nicht, wenn er die hilfreichen Codes kennt:

\RAGAMUFFIN	Unverwundbarkeit
\ARMS	verbessert die Bewaffnung
\GIFTS	sämtliche Items
\BLOAD	zum nächsten Level
\VICI	Erfolgsgarantie

Shattered Steel

Ohne Waffen ist der Spieler hier ganz hilflos, aber mit ein wenig Schummelei und den richtigen Codes sieht die Sache schon ganz anders aus. Einfach die RETURN-Taste drücken, schon erscheint ein Eingabe-Cursor, in den sich die untenstehenden Codes mühelos eintippen lassen. Die dabei erscheinenden Waffen lassen sich dann wie gehabt durch Darüberlaufen in Verbindung mit dem Feuerknopf einsammeln.

FNORD	210-mm-Haubitze
BLIPPLEBLOOPS	Schnellfeuerlaser
RATSNEST	mittelschwerer Laser
NUMBERCHANGER	Rollminen
CGQ	8 große Raketen
GFY	18 kleine Raketen
BCUA	18 große Raketen
DINGLEBERRY	schwerer Laser
KWAHAMOT	Radar-Raketen
FISHHEADS	Infrarot-Raketen
BUMSAUCE	schweres Plasma
NAPALMINTHE MORNING	Fuel-to-Air Mortar
EATMYSHORTS	Mörser
KICKSOMEBUTT	schweres Plasma plus Raketen
TINKERBELL	Novakanone
DOGAN	120-mm-Kanone
CURVEDLINES	50-mm-Gatling
HARDCORE	30-mm-Gatling
BIGONES	70-mm-Gatling
STOOL	Minenwerfer
CHERNOBYL	Atombombe

Wer auch noch andere Unterstützung gebrauchen kann, hält sich an folgende Codes:

GONZALES
macht dem Runner Beine

RUNCORRECT
macht dem Runner noch mehr Beine

RAGNAROK
macht den Runner alle

SMITE
zerstört ein ausgewähltes Ziel

CAPONE
schafft 5 Hilfs-Runner

HENCHMAN
schafft Hilfs-Shiva

PYROTEK
sorgt für heiße Füße

LOCKANDLOAD
lädt die Waffen

IMOUTTAHERE
sorgt für den Sieg

RODRIGO
bringt zwei Chopper

MONKEYSLUNCH
Überraschung

BUI
Teleportertor aufstellen

TELEPORT (1-152) (1-152)
sorgt für Bewegungsfreiheit auf der Karte

PLAY CD xx
spielt Musik Nr. xx

SKY xx
färbt den Himmel in Farbe xx

Battle Beast

Auch die wildgewordenen Kampftiere haben ihre eigenen Codes:

ITIHFO	drei Kampfrunden
EATEE	schaltet Morphing aus
ERHYHRLY	macht die Kröte schwach
AOFREOIO	öffnet alle Bonusräume
EHRTRR	räumt alle Bonusräume per Autofly aus

Death Rally

Hier haben die Programmierer die Schummelcodes in zwei Gruppen aufgeteilt, schließlich soll Schummeln in Zukunft anspruchsvoller werden.

Die Codes der Gruppe 1 gibt man während des Rennens ein:

DRUB	Unverwundbarkeit
DREAD	Munition
DRAG	viele Turbos
DRINK	Treibstoff
DRUG	ist für eine Überraschung gut

Gruppe 2 wird im Spielermenü eingetippt:

DROOL	bringt eine halbe Million
DRAW	bringt tausend Geldeinheiten
DROP	zieht zehn Punkte ab
DRIVE	schreibt zehn Punkte gut

Und wer bei der Eingabe des Spielernamens DUKE NUKEM tippt, bekommt eine Rüstung verpasst...

Lemmings Paintball

	FUN	
1	Easy Zone	0440650859
2	Difficult (Not)	0440650795
3	Flag On A Hill	0440650987
4	Only Built For Lemming Use	0440650923
5	Halt! Who Goes There?	0457428331
6	Moonbase Alpha	0457428267
7	2-1 Against	0457428459
8	But The Flag's Over There	0457428395
9	What Happens When I Stand Here?	0508021867
10	Float To Victory	0508021803
11	Just Slide	0508021995
12	Fly The Flags	508021931
13	What Does This Button Here Do?	524799339
14	Fun Switch In Time	0524799275
15	Here... There... Oh Anywhere	0524799467
16	Time Flies	0524799403
17	Oh Blast	0038521963
18	Cods Law	0038521899
19	Bouncy, Bouncy	0038522091
20	Bouncy To Victory	0038522027
21	Bouncy To Victory 2	0055299435
22	Happy Days	0055299371
23	Lem Gambino	0055299563
24	Next We Have Cuddly Lemming	0055299499
25	Mamamia The Ground Is Moving	0105892971

	TRICKY	
1	Lower That Wall	0105892971
2	One Of Our Lemmings Is Missing	0089115754
3	Switch In Time 2	0072338537
4	Delicate Sound of Lemming	0055561320
5	Indiana Lemming	0173001839
6	The Booby Trap	0156224622
7	Even Lemmings Get The Blues	0139447405
8	Comfortably Green	0122670188
9	Snow Joke	0107990123
10	High Tower	0091212906
11	Well, He Can't Get All Of Us!	0074435689
12	Easy Peasy Lemming Squeezy?	056658472
13	Come Fly With Me	0175098991
14	A Balloon Too Soon	0158321774
15	What Could Possibly Be In Here!	141544557
16	Four Lemmings And A Flag	0124767340
17	Hide And Seek	0101698667
18	Lemmings Long Legs	0084921450
19	The Red Lemming Connection	0068144233
20	Wasn't There A Switch Here?	0051367016
21	Icelem Cometh	0168807535
22	State Of Mind	0152030318
23	Oh Blast and Double Blast!	0135253101
24	Go Forth And Multiply	0118475884
25	Mission Control	0103795819
26	If You Can't Beat 'em, Join 'em	0087018602

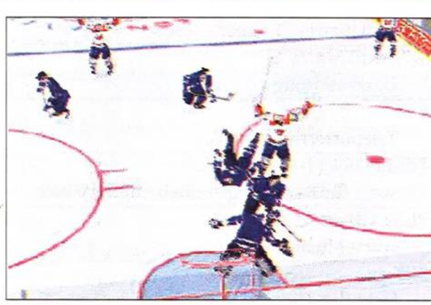
NHL Hockey 97

Das Dreamteam für den garantierten Sieg:

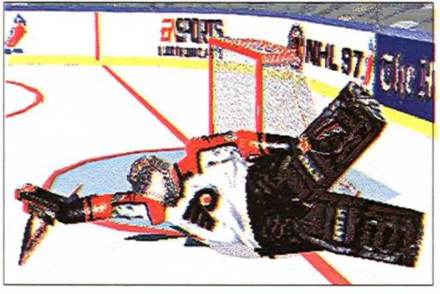
	1. Linie	2. Linie	3. Linie	4. Linie
Flügel links	Jari Kurri NYR	Keith Tkatchuk PHX	Petr Nedved PIT	Teemu Selänne ANA
Center	Wayne Gretzky NYR	Mario Lemieux PIT	Mark Messier NYR	Eric Lindros PHI
Flügel rechts	Peter Bondra WSH	Jaromir Jagr PIT	Pavel Bure VAN	Alexei Kovalev NYR
Defender links	Paul Coffey DET	Al Macinnis STL	Ulf Samuelsson NYR	
Defender rechts	Ray Bourque BOS	Chris Chelios CHI	Larry Murphy TOR	
Goalie	Patrick Roy COL	Ed Belfour CHI		



Mit diesem Team ist jedes Match so gut wie gewonnen



Mit dieser Aufstellung sind eigentlich keine Rangeleien mehr nötig



Hält der Torwart, was er verspricht?





Ganz klar, wer beim Anstoß gewinnt: das Dream Team

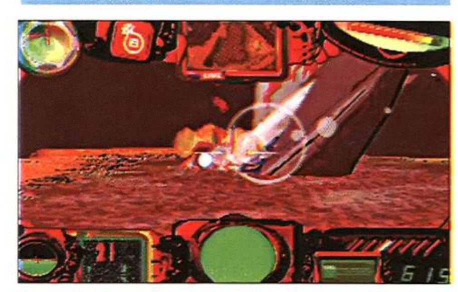
Tja, auch Hockey-Spieler haben es leichter, wenn sie geschickt die Cheat-Tasten einsetzen. Hier lässt sich der Schummel-Modus folgendermaßen aktivieren: SHIFT-Taste gedrückt halten und dabei WAGD eingeben. Schon sind folgende Tasten belegt:

1:	zwei Minuten Strafzeit
2:	vier Minuten Strafzeit
4:	fünf Minuten Strafzeit
5:	Penalty
F:	Kampf bricht aus
H:	Heimteam schafft ein Tor
V:	Gastteam schafft ein Tor
G:	Spiel beendet
P:	Viertel beendet
I:	Spieler wird verletzt
O:	wer hat an der Uhr gedreht – auf zur Verlängerung

Und im Pause-Modus:

T:	verkleinert die Spieler
SHIFT-T:	vergrößert die Spieler

BLAM! Machinehead



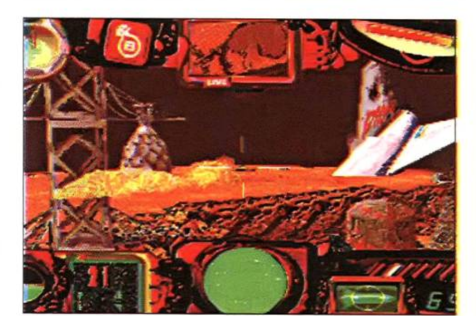
So schießt man sich durch alle Levels

Damit sich vor lauter Frust auch keine Schraube lockert, kommt hier die Erste Hilfe per Levelcodes:

Level	Mission	Code
1-1	Oil Wells	R9THHOLLUA
1-2	Quake City	L8HHVO1H21
1-3	Diffused Hangars	1QK11RHOJQ
2-1	Termite Swamps	MFC7GRVA4V
2-2	Termite Warren	EGW45MU4IQ
2-3	Termite Swamps	IIGTYYVZJLUA
2-4	Infested Catacombs	GMBQBEFYYF
2-5	Termite Hive	NRÜ1GO7HOP
3-1	Mountain Pass	ZQLGHO7291
3-2	Ice Bound Highways	XRK3FOHUDG
3-3	Above the Clouds	13WNJOX6QD
3-4	Orbital HQ	SDNDKODPGG
4-1	Meadows of Deception	JIFSJON6HU
4-2	Citadel of Illusion	12JKHO1HNO
4-3	Core	O6GBHODMA
4-4	Un-Reality	SN39FO19QO
4-5	Completed	GRPIHOFGJC



Ein Gegner, ein Gegner!



Keiner zu sehen

Time Commando

Mit den richtigen Passwörtern wird jeder zum Herr der Gezeiten:

Level	Code	oder Code
Rom	UDELWYHA	QJSLVABL
Japan	MNNBYWDX	MZUYDCJF
Europa Mittelalter	GTTNCYBT	GBWWSIFR
Conquistadoren	DHQSSFIK	EPYIGENJ
Wild West	IPNRWRJK	CPVBNUCN
Weltkriege	NVJLKDHJ	ORAYNWBA
Zukunft	NHZHWPFC	SPCPMDHH
Außerhalb der Zeit	NJZQGADH	LNHEGAIK

Rainbow Islands

Um auf der Regenbogen-Insel Erfolg zu haben, gebe man die folgenden Codes *schnell* im Titelscreen ein.

macht die Regenbogen schneller
BLRBJSBJ
macht das Sprite schneller
RJSBJSBR
aus einem Regenbogen mach zwei Regenbogen
BJBJBJRS
Tip 1
LJLSLBLS
Tip 2
SJBLRJSR
bringt unerschöpfliche Continues bis zum sechsten Level
LBSJRLJL
bringt nicht unerschöpfliche Continues nach dem sechsten Level
RRLLBBJS
bringt eine Handvoll Dollars
RRRRSBSJ
bringt eine Handvoll Dollars mehr und Continues
SRBJSLSB
bringt mal ganz was anderes

Gex

Auch Echsen brauchen Passwörter:

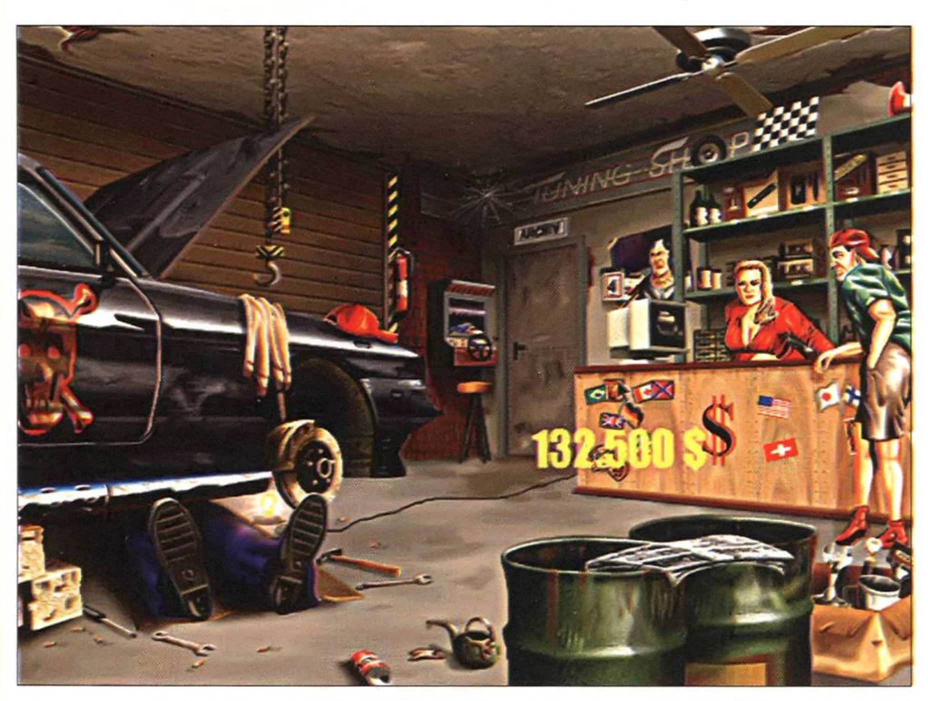
Cementery	SVZFKHGP BXRFYHGP ZVTCYHGP
Jungle	KXVKRHKP CVHCSHKP SVKLPHKP CVBLPHKP
Toonville	RVTCSHGP XVVBRHKP
Kung Fu Land	YTCHPHKP ZTDHPHKP DXVGRHKP
Rezopolis	GYVYRHKP
Spielende	PZYPRXYL

Have a N.I.C.E. day

Wo ist der beste Ort, um Cheats ins Spiel zu schmuggeln? In der Werkstatt natürlich! Also dann:

HELPME
bringt unendlich viele Reparaturkits
MUCHMONEY
sorgt für einen Kontostand von 130.000 $
BOOSTER
macht das Spiel schneller
DIRTYDUEL
wischt dem Gegner eins aus
ALLWEAPONS
kein Mangel mehr an Waffen und Gegenständen
WRECKED
gibt dem eigenen Auto den Rest
ALLOFF
schaltet alle Cheats wieder ab

SCREENSHOT
macht einen Screenshot
AGGRESSOR
beseitigt Extra- und Waffenmangel



Einfach in der Werkstatt den Cheat eingeben und nach dem nächsten Rennen stimmt die Kasse

Gene Wars

❑ Um im Krieg der Gene zu gewinnen, wird einfach im Spiel das Zauberwort SALMONAXE eingetippt. Schon haben einige Tasten nette Nebenfunktionen:

W	bringt den sofortigen Sieg
C	bringt alle Rassen und Kreuzungen
L	verlädt die Monolithen
T	macht Gebäude durchsichtig
D	zeigt die Memory-Statistiken

❑ Neben den Buchstaben aus dem letzten Heft, die hier der Vollständigkeit halber wiederholt werden, haben auch einige andere Buchstaben hilfreiche Bedeutung. Aktiviert werden die Cheats nach wie vor mit der Eingabe des Zauberworts SALMONAXE im Spiel.

W	bringt den sofortigen Sieg
C	bringt alle Rassen und Kreuzungen
L	lässt Monolithen auftauchen
T	macht Gebäude durchsichtig
D	zeigt die Memory-Statistiken
B	schließt die Produktion ab
S	macht der Technologie Beine
SHIFT-Z	zeigt die ganze Karte
F6	lässt an der Cursor-Position ein kleines Bömbchen platzen
F7	schießt auf eine Kreatur
F10	füllt die Kassen auf

Mad TV 2

Geldsorgen, ade – jedenfalls wenn der eifrige Karriere-Fernseher eine kleine HEXerei anwendet. Und so geht's: Nach dem Spielstart etwas kaufen und dann abspeichern. Nun lässt sich im Spielstand mit einem Hexeditor der Offset 0006AF55 finden. Die darauf folgenden Stellen bekommen folgendes Aussehen: FFC99A3B. Schon ist das Konto aufgefüllt, und das nicht zu knapp.



Einfach den Spielstand editieren, und schon gibt's keine Geldsorgen mehr

NBA Jam Extreme

Was bekommt der, der sich als GRR vorstellt und als Datum den 19. Juni wählt? Ein Smiley-Team, das ist doch hübsch. Die richtigen Daten für das Eastern All-Star Team sind übrigens EST 16. März.

Hyperblade

Nette Codewörter helfen netten Spielern zu netten Erfolgen:

SHUIN
bringt versteckte Teams ins Spiel
MDMKSB
sorgt für Unverwundbarkeit und bessere Kampffähigkeiten
GORILLA
weckt das Tier im Spieler
SPICYBRAINS
zeigt eine Yogaübung
POTATO
macht aus großen Spielern kleine Spieler

Privateer 2

Auch hier winken nützliche Codes, sofern man weiß, wie sie aktiviert werden. So geht's: Im All die Navigationskarte

aufrufen (ALT + N), dann F eintippen. Die Cheatcodes werden mit RETURN bestätigt.

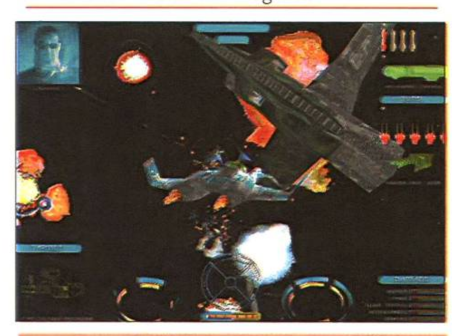
NO TALENT
macht unverwundbar

REP ME UP
sorgt für Waffen- und Schilderreparatur

PETY PETY
bringt Sprit für den Nachbrenner

CHILL OUT
sorgt für Erfrischung des Lasers

NAPALM
lässt die Nukes nie ausgehen



Flugangst? Nicht mit diesen Schummeltricks!

Sim Copter

Neue Codes für den Heli: Sie tippt man im Kommunikationskasten ein, der wiederum mit CTRL-ALT-X aufgerufen wird. Achtung, hier ist die Groß- und Kleinschreibung wichtig!

Shields up:
macht unzerstörbar

Been there, done that:
bringt zum Levelende

The map, please:
zeigt die Karte, auch für Fußgänger

I love my helicopter:
bringt den Fußgänger zurück zum Heli

Warp me to career X:
teleportiert zur Stadt X (1-30)

A megaphone in the hand is worth two in the bush:
beschafft ein Megaphon zur Benutzung innerhalb oder außerhalb des Hubschraubers

Give me bucks or give me death X:
füllt das Konto mit der Summe X auf

Out for a Sunday drive:
Auto-Verfolgungsjagd

There's no place like home:
bringt den Piloten zum Hangar zurück, der Hubschrauber bleibt an Ort und Stelle



Keine Angst mehr vor Feuersbrünsten mit dem Unverwundbarkeits-Cheat

XS



Der Spielername PENSION bringt eine Tiefkühltruhe

Nomen est omen - und öffnet hier den Zugang zu zwei geheimen Levels. Einfach als PENSION oder als MEDICAL vorstellen, schon gibt's ganz neue Ausblicke.

Alien Trilogy

Drei Cheatcodes für die Trilogie:

COMEANDHAVEAGO
beschafft alle Waffen

IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH
sorgt für unendlich viel Munition

nadiapopovX
Abkürzung zum Level X (1-34)

Bundesliga Manager 97



Zwar unter Tarif, aber der Torwart arbeitet für 200,– DM

Braucht hier jemand einen preiswerten Torwart? Kein Problem: einfach einen teuren Keeper im Tor platzieren. Bei den Verhandlungen für den Zweijahresvertrag lässt sich das Gehalt dann ganz ohne Widerrede auf 200 DM festsetzen.

Command & Conquer 2

Hänsel und Gretel haben Brotkrümel gestreut, bei Command & Conquer 2 dagegen setzt man Wegmarken, indem man Einheiten markiert und dann die Q-Taste gedrückt hält. Ganz nützlich, um die Karte zu erforschen oder mehrere Kisten einzusammeln.

Die Siedler II Mission CD

Um die Zusatzmissionen den eigenen Vorstellungen entsprechend zu frisieren, gibt es hier einen recht einfachen Kniff: Die Endungen der Missionfiles werden von .WLD in .SWD umbenannt, als nächstes müssen die entsprechenden Dateien dann nur noch vom DATA/MAPS2-Verzeichnis in das Verzeichnis WORLDS kopiert werden. Hier steht den Veränderungen dann nichts mehr im Wege. Hinterher braucht man nur noch alles wieder in das DATA/MAPS2-Verzeichnis zurückkopieren und die Endungen wieder in .WLD umbenennen. Voilà!

Hunter Hunted

Um den gejagten Jägern die Sache zu vereinfachen, gibt man die folgenden Cheatcodes einfach im Spiel ein:

RUBICK	macht unverwundbar
COLE	bringt alle Waffen und die ganze Munition
KEYS	bringt alle Schlüssel
INVINCIBLE	macht unbesiegbar

Auch folgende Codes lohnen das Ausprobieren:
ALDEN, AVOCADO, BLUE, EMBERY, GENTILE, HAHN, JUSTIN, LUKASZUK, NEGOITA, OCHRE, RAYL, REZNAVI, SAGE, SINGLETON, SNELLINGS, STEELE, TREVOR, TUNNELL, VINCENT

Rayman



99 Leben und 5 Energiepunkte sind mit diesem Cheat ein Kinderspiel

Wenn man erst mal herausgefunden hat, wie die Tasten belegt sind, ist das Schummeln hier ganz einfach, denn die Codes lassen sich im Spiel eintippen. Gerade wegen der Tastenpuzzelei empfiehlt es sich aber, zuerst ESC zu drücken und herauszufinden, ob die Buchstaben noch an den Plätzen sind, an denen man sie erwartet...

3 RAYLIVES	bringt 99 Leben
POWER	stattet mit allen Spezialfähigkeiten aus
GOLDFIST	ein bisschen wie Goldfinger: bringt eine goldene Faust
WINMAP	teleportiert zum nächsten Level
RAYPOINT	überreicht 5 Energiepunkte

Das Schwarze Auge 3

Um schlappen Helden etwas auf die Sprünge zu helfen, reicht hier die Unterstützung durch einen Hexeditor aus. Im

Verzeichnis \RIVA\GAMES stehen die Hexadezimal-Werte der Charaktereigenschaften, die jeweils zweimal auftauchen (0D steht zum Beispiel für 13). Wenn man jetzt die positiven Eigenschaften in 63 umwandelt, sieht es für den Helden im Spiel schon viel besser aus, denn dadurch erhöhen sich seine Eigenschaften auf 99. Natürlich ist es auch praktisch, den Hexadezimal-Wert der negativen Eigenschaften auf 00 zu setzen...
In Level drei gibt es einen netten Kniff, um schneller zur Spinnenkönigin vorzudringen. Dazu wählt man nach der Schräge einen Magiebegabten aus der Gruppe aus und läßt ihn den Spruch „Visibili Vantir" über eine Spielrunde ausführen. Danach prescht der tapfere Recke vor, denn er lässt die Spiegelbilder jetzt links liegen und kann direkt auf die Königin losgehen. Nach dieser Sequenz dürfen auch die anderen der Gruppe nachrücken und sich ansehen, wie eine Königin aussieht, die in den letzten Zügen liegt.
Nur nicht vergessen, das Amulett zu benutzen, sonst gibt es keinen Abspann!



Annette hat Grund zur Freude. Larry auch...

Diablo

Zaubern ist ganz einfach, wenn man's kann. Auch die Verdoppelung von wertvollen Gegenständen stellt kein Problem dar, allerdings ist dazu die Beherrschung des „Townportal"-Zaubers nötig. So funktioniert es: an einer beliebigen Stelle im Dungeon abspeichern und ein „Townportal" erschaffen. Mutig hindurchschreiten und in der Stadt Geld und Gegenstände auf dem Boden ablegen. Zurück durch das Portal ins Dungeon und den alten Spielstand laden. Damit nicht genug: Nein, es wird jetzt noch ein Portal gebaut, durch das der Held wie durch Zauberhand zu seinen vorher abgelegten Sachen gelangt. Und - o Wunder: Genau die liegen nun einerseits in der Stadt auf dem Boden, stehen aber andererseits auch noch einmal im Inventar.

Tomb Raider

- Lara goes Level ihrer Wahl - und zwar so: Lara macht einen kleinen Schritt nach vorne, einen nach hinten, dreht sich dreimal im Uhrzeigersinn um sich selbst und hüpft dann nach vorne - direkt in den nächsten Level.
- Waffen und Munition lassen sich ergattern, wenn sich Lara elegant genug bewegt: Sie macht einen Schritt nach vorne, einen nach hinten, dreht sich dreimal im Uhrzeigersinnn um sich selbst und springt dann nach hinten.

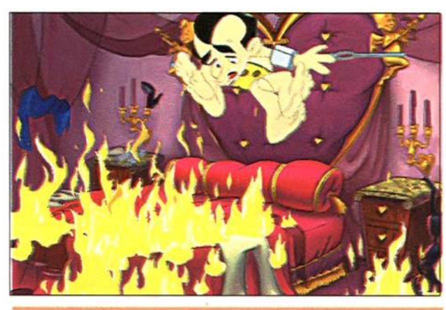
Bundesliga Manager 97 V. 1.20

Aufgepasst, liebe Manager, 1998 bieten sich ungewöhnliche Chancen, zu Geld zu kommen! Wer nämlich in der zweiten Saison dieses einträgliche Jahres-Festgeld für ein Jahr anlegt, bekommt bereits am nächsten Spieltag den Gesamtbetrag zurück - und das so oft hintereinander, bis die Kasse richtig gut gefüllt ist.

Phantasmagoria 2

Ein absolut sinnloser Cheat, aber ein kleiner Lacher im düsteren Szenario kann ja nicht schaden: Wenn man im Computerraum gegenüber des Büros fünfmal mit dem Schraubenzieher und einmal mit der Geldbörse auf Curtis klickt, macht sich der gute Mann glatt zum Affen.

Larry 7



Pech im Spiel und trotzdem Glück bei den Frauen? Klar, mit diesem Cheat!

Es ist gar nicht so einfach, beim Würfeln zu gewinnen, wenn man ständig daran denken muss, dass die gute Dewmi Moore dafür dann die Hüllen fallen lässt. Deswegen ist ein bisschen Schummeln schon erlaubt: Schlaue Schwerenöter drücken STRG + C gleichzeitig und bekommen ganz neue Einblicke - und zwar auf die verdeckten Würfel der Spielpartnerin.

Project Paradise

P ist der Zauberbuchstabe beim „Project Paradise" - mit einem sanften Druck auf diese Taste wird der Pausenmodus aktiviert, in dem sich wiederum einige nützliche Cheats eingeben lassen:

Magic	bringt alle Zaubersprüche
Metal	bringt alle Waffen
Evil	bringt Power-Ups

Folgende Codes sorgen für eine reibungslose Reise in gewünschte Gebiete:

Hellgate	Freedom Town, LV2
Dream Evil	Freedom Town, LV3
Demon	Virtual Desert
Black Sun	Forgotten World
Bogart	Dark Rain
Firespell	Cyber Abyss
Pandemonium	Fire and Fear
Cyberspace	Cyberlink

Harvester

Wer sät, kann auch ernten - wer die Cheatcodes kennt, kommt bei „Harvester" weiter. Alle Codes lassen sich einfach während des Spiels eintippen.

bruce:	macht unverwundbar
murderer:	bringt alle Waffen
nick:	sorgt für Gesundheit
son of sam:	stellt alle wichtigen Items zur Verfügung
dustin:	Teleport zu Level 1
boston strangler:	Teleport zu Level 2
helter skelter:	Teleport zu Level 3
charles manson:	Teleport zum Ende von Level 3

Hardline

Vor den Preis haben die Programmierer den Fleiß gesetzt - auch bei Hardline lassen sich die Cheatcodes nicht aktivieren, ohne vorher ein bisschen rumzutüfteln. Und so geht's:

```
Setup.cfg - Editor
Datei  Bearbeiten  Suchen  ?
CD D:\HARD
HD C:\HARDLINE
VIDEO VGA
VERSION LIGHT
CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???
```

Einfach diesen Satz an die Datei anfügen, und schon lässt sich nach Herzenslust schummeln

Im hardline.cfg-Verzeichnis findet sich die Datei „setup.cfg". Diese vervollständigt man frech mit dem Satz „CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???". Dieser Satz ist ganz am Ende der Datei und unbedingt in Großbuchstaben einzugeben. Die so veränderte Datei wird abgespeichert, und schon stehen im Spiel folgende Tastenbelegungen zur Verfügung:

X-Taste:
macht unverwundbar

Backspace-Taste:
sorgt für besiegte Gegner, soweit das Auge reicht

Cheats, Codes und Tricks

Einfügen-Taste:
bringt Energie und Gesundheit zurück

Pos 1-Taste (auch Home-Taste oder die 7 auf dem Ziffernblock):
bestückt die Standardwaffe mit Munition

Scroll-Taste nach oben:
bestückt die Extrawaffe mit Munition

Deadlock

Wer in der Vollversion immer wieder in eine Sackgasse gerät, wird sich sicherlich gerne der praktischen Cheatcodes bedienen. Sie lassen sich mit der Tastenkombination STRG + F1 aktivieren.

frodo	sorgt für maximale Einwohnerzahl
ghoti	schließt die Forschung erfolgreich ab
make it so	bringt 1000 Credits und Rohstoffe
touche	zeigt alle Videos

Scorched Planet



Der vorletzte Level: gleich ist's geschafft

Die Politik der verbrannten Erde war schon im Altertum bekannt. Verbrannte Planeten gibt es erst seit der Neuzeit - aber mit ein paar hilfreichen Codewörtern und der Möglichkeit der fast freien Levelwahl lässt sich auch der größte Feuerspeier in seine Schranken weisen...

FATAL	stellt alle Waffen plus Munition zur Verfügung
LAVA 2	Mission 1, Szene 2
LAVA 3	Mission 2, Szene 3
GATE 1	Mission 2, Szene 1
GATE 2	Mission 2, Szene 2
GATE 3	Mission 2, Szene 3
CROC 1	Mission 3, Szene 1
CROC 2	Mission 3, Szene 2
CROC 3	Mission 3, Szene 3
HEAT 1	Mission 4, Szene 1
HEAT 2	Mission 4, Szene 2
HEAT 3	Mission 4, Szene 3

Blood & Magic

Ganz ohne Blut und Magie geht es ab, wenn man um die Bedeutung der ALT-Taste weiß: Sie ermöglicht nämlich nicht nur einige hübsche Trickserien, sondern lässt, mit dem richtigen Code kombiniert, auf Wunsch auch ganze Rudel von Kreaturen entstehen. Wichtig ist, die ALT-Taste gedrückt zu halten, während man den Code eingibt .

FOG? WHAT FOG?	zeigt die ganze Karte
BOOST	füllt den Manakorb
ELMINSTER	sorgt bei der Forschung für den neuesten Stand

Und diese Codes brauchen Kreative, um das Spiel zu bevölkern

ACOLYTE	Basalt-Golem
ALASKA	Gnome
BODY GUARD	Wächter
CONCRETE	Stein-Golem
DEAD FLESH	Zombie
FATAL ATTRACTION	Fury
FATHER	Kleriker
FLYING MONKIES	Gargoyle
GREMLIN	Enchanter
JARETH	Goblin
LANCELOT	Paladin
MERV	Griffin
MOTHER IN LAW	Harpie
MICROSQISH	Juggernaut
MERLIN	Zauberer
NEEDS FOOD BADLY	Krieger
RAISE DEAD	Ghoul
SEDUCTION	Nymphe
SMOG	Wyrm
WOLVERINE	Druide
YOGI	Ranger

Heroes of Might & Magic 2

Die Magie der Zahlen kommt bei den Helden von Might & Magic 2 voll zum Tragen. Allerdings nur, wenn die Ziffern mit der Zahlenreihe über den Buchstaben und NICHT mit dem Ziffernblock eingegeben werden...

911:
sorgt für automatischen Sieg im aktuellen Szenario

1313:
sorgt für eine automatische Niederlage (es soll ja auch Masochisten geben)

8675309:
zeigt die ganze Karte

32167:
stellt dem aktuellen Helden fünf Drachen zur Seite

Death Drome

Wo wir schon mal hier sind, können wir genausogut den genauen Aufenthaltsort selbst auswählen. Die folgenden Levelcodes machen's möglich:

The Abyss	2REVOLT
The Outpost	3ACCUSED
Citadel	SHORT4TIME
The Inferno	5GETAWAYS
The Wall	BOLT6DOWN
The Spike	ARREST7
Purgatory	LASTMEAL8

SlamScape

Alles, was der Held so zum Leben braucht, liefern hier die richtigen Cheat-Codes:

SHAZAM:
macht unverwundbar

KABLASTROPHE:
erfüllt mit neuer Energie

CREDITS:
getreu dem Namen bringt dieser Code die Credits auf den Bildschirm



Der kleine weiße Balken links unten signalisiert die Unverwundbarkeit

Redneck Rampage

Auch in der Demoversion kann Schummeln schon hilfreich sein. So geht's:

RDELVIS:
schaltet die Unverwundbarkeit ein und aus

RDALL:
bringt alle Waffen, Items, Munition und die ganze Energie

RDCLIP:
knipst die Kollisionsabfrage aus

War Wind

Wenn es statt günstiger Winde eher Gegenwind gibt, können die Cheatcodes vielleicht noch einiges retten. Durch Drücken der ENTER-Taste lassen sich die Codes im Chat-Menü eintippen:

!the great pumpkin:
beendet die Kampagne erfolgreich

!i am the bishop of battle:
beendet die Mission erfolgreich

!the sun also rises:
schaltet den „Fog of War" aus

!golden boy:
bringt 5000 Ressourcen

!on a mission from gawd:
macht den Entwicklern Beine bei der Arbeit

!pump an ahrn:
vermehrt das Ansehen des Anführers

!show me the way:
zeigt Koordinaten auf der Karte



Soll die Armee vergrößert werden, muß erstmal die Kasse gefüllt werden

ClubManager 97/98







ClubManager 97/98 bietet unter anderem:

- Eine kompetente Simulation von Management, Trainings- und Spielbetrieb eines deutschen Fußballclubs Ihrer Wahl!
- Bereits jetzt die Zusammensetzung der ersten und zweiten Bundesliga für die Saison 97/98!
- Kostenlose Updatemöglichkeit bei Spielerwechseln zu Saisonbeginn!
- Alle Regionalligen!
- Eine einzigartige Enzyklopädie zu allen enthaltenen Vereinen, ist Bestandteil des ClubManagers 97/98. Enthalten sind die Spielergebnisse von Vereinen, wichtige Hintergrundinformationen, sowie eine Aufstellung aller Erfolge eines Vereins!
- Simulation der deutschen Ligen, des DFB-Pokal und von allen europäischen Wettbewerben!
- SVGA-Grafik für DOS, Win, Win95 bei 8MB Hauptspeicher und 486 oder höher!
- Musik- und Sounduntermalung!

Erhältlich ab Juli für DM 59.95 bei Ihrem Händler!

ESP SOFTWARE

INFOLINE: attic
Sigmaringer Str. 84
72458 Albstadt
Tel.: 0 74 31 - 5 43 23
http://www.attic.de

attic